

大众软件®

大众软件旬刊
2013年
总第433期
Popsoft
03 月中
本期零售价：10元
邮发代号：082-726

孤岛困局

日本游戏业之殇

Issue 433

专题企划孤岛困局/来自御宅亚文化圈的主流奇迹**在线争锋**流放之路/重生FF14/CoC，细节造就奇迹**前线地带**古墓丽影/生化震撼——无垠/模拟城市**深度游戏**《魔兽世界》5.2重要改动**评游析道**鬼泣/终极刺客——宽恕/雨血前传——蜃楼/消逝的绿幕/游戏包装浅谈**桌面游戏**DNF集换式卡牌：狂战士与街霸职业漫谈**TOPTEN**十大被埋没日系游戏

www.popsoft.com.cn



ISSN 1007-0060

COMING SOON

古墓丽影
2013.3.5

模拟城市
2013.3.7

模拟人生3
大学生活
2013.3.7

生化危机6
2013.3.22

生化震撼
无垠
2013.3.26

英雄连2
2013.3.29

星际迷航
2013.4.26

死亡岛
激潮
2013.4.26

生化危机
启示录
2013.5.22



3.12
虫群之心

刀锋女王已成历史。在那个已然宛如地狱的行星查尔，吉姆·雷诺为阻止虫群大军吞没科普卢星区，孤注一掷地启用一件萨尔纳加远古神器中的能量，将莎拉·凯瑞甘转化成了人类形态。没有了女王的指引和领导，虫群分崩离析成数个巢群，整个星系的最大威胁就此化解……至少表面上如此

本期目录

P16

孤岛困局

我们将通过6个独立篇章，从不同角度追溯日本游戏产业衰落的根源。历史可资镜鉴，当我们审视日本游戏业的沉浮，或许亦可见到争议不断的国产游戏产业的未来脚步





P88

古墓丽影

劳拉作为单人游戏中的主角，在多人模式中也是个可选角色，但是要求玩家在多人模式下获得10000点经验值，达到60级。考虑到多人模式的设定中本队可选相同的角色，我们是否可以看到幸存者一方4个劳拉冲锋陷阵了呢？当然了，劳拉也不是唯一需要特定经验值来解锁的角色……



大众软件旬刊
2013年03月中
总第433期

P129
但丁的转身

简单地说，这次新DmC很好地弥补了前几代的硬伤，同时在关键的动作系统上，做到了美式ACT里的最强水准——请注意，是“美式ACT”，这意味着本作在很多思路上与系列经典的日系风格有很大不同。这款背负着“鬼泣”之名、出自欧美人之手的新作做出了很多自主化改动

P156
游戏包装浅谈

虽然“完整的网络体验”比大盒子更实际一些，但出于习惯，老玩家们依然会对那些花花绿绿的盒子抱有满足感——热衷于游戏收藏的玩家更是如此，正如本文的作者一样



《大众软件》新闻记者证公示

根据新闻出版总署《关于开展新闻记者证核发情况自查工作并重申有关规定的紧急通知》（《2009》299号）、《新闻记者证管理办法》、《关于期刊申领新闻记者证的有关通知》要求，我杂志社对持有记者证人员的资格进行了严格审核，现将我社已领取记者证的人员名单进行公示，公示期2013年3月1日至3月31日。杂志社举报电话：010-88118588。

已领取记者证名单：

王晨、谭湘源、杨立、朱良杰

@多益网络

@盛大游戏

评游析道

软硬评析

桌面游戏

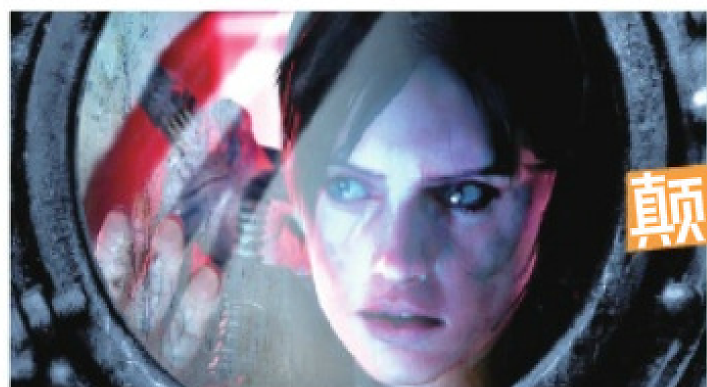
游戏剧场

读编往来

TOPTEN



中国移动通信
CHINA MOBILE
移 动 信 息 专 家
优服务



“‘生化危机’系列通过走向开放世界路线来一次重启。”

《生化危机——启示录》制作人川田将央说，在高清版《启示录》结束开发之后，他们会仔细审视这个系列的未来。



“未来的任天堂平台游戏开发会更一体化。”

任天堂总裁岩田聪表示，未来任天堂平台的游戏开发会更多地利用HTML5和Unity3D等更加一体化和平台化的开发手段。



“《孤岛惊魂3》的剧情可不是没有由头的。”

编剧Jeffrey Yohalem揭示，本作的剧情其实受到了英国女作家弗吉尼亚·伍尔夫1927年创作的小说《灯塔之行》的启发。



“Steambox的最大对手其实是苹果，而不是那些真正意义上的主机厂商。”

Valve总裁Gabe Newell在德州林登·约翰逊公共事务学院的一次演讲中称，Steambox的最大挑战并非来自传统主机厂商，而是苹果。苹果已经获得了一个足够大的市场份额和消费者基础，如果PC行业不能尽早出现解决方案，苹果碾压现在的主机厂商只是时间问题。



“制作游戏封面原本就是巨大的挑战，这也并不代表封面就要涵盖游戏中的一切。”

《生化震撼——无垠》关卡设计师Shawn Elliott在被问及对本作重新设计的封面有何感想时略表不满，他表示这些其实跟他的工作毫无关系，况且对于长期关注这款游戏的玩家来说，关于本作的一切他们早已心知肚明，现代游戏封面并不需要将游戏的内容全盘展现。



“银河飞将”系列之父克里斯·罗伯茨对NowGamer表示，下一代主机仍然会很出色，但其统治地位不会再像本世代一样稳固。



Cliff Blezinski对新《鬼泣》评价颇高：“我以为这只是一款讲天堂与地狱的游戏，但没想到里头还有这么多对虚假新闻的批判。”



您在海角天涯
我们建设优网络让您畅享多。

中国移动推出多项惠民举措：网络高覆盖、安全有保障、窗口多便捷、资费广优惠、提醒更贴心。服务全面为您，优服务，想您未想。

窗口优服务 | 资费优服务 | **网络优服务** | 提醒优服务 | 安全优服务

精品网络 畅通无忧

持续加强网络建设，已基本覆盖广大农村地区；持续拓展国际及港澳台漫游合作，已与237个国家和地区的405家境外运营商建立漫游合作关系，实现网络的畅通漫游。

无线宽带 随时随地

持续加强3G网络建设，持续推动WLAN网络建设，在已有无线上网接入点的基础上，将新建无线上网接入点，打造更为优质的无线宽带通信网络。

移动改变生活

www.10086.cn 10086

游戏如镜，镜中展示世间万象

危机中的世界需要GTA5

2012年最受期待的游戏，自然承载着更高层次的期望，特别是它对现实世界的解读尤为如此。

Eurogamer.net
Tom Bramwell/2013.2.1



EUROGAMER.net

Why a world in crisis needs GTA now more than ever

或许到GTA5上市的时候，我们才能知道Rockstar在过去几年对世界局势的洞察力如何

《横行霸道Ⅳ》已经有年头了。5年后的今天再次启动它，自由城街道上的一切却仍然有如初见。有角色设定的游戏数不胜数，但GTA4是少数可以让人觉得住在你家隔壁的老王是真实存在的人物的游戏之一。对那些玩惯了一年半就炮制出来的快餐作品的现代年轻玩家来说，GTA4所承载的细节是他们所无法想象的。

GTA4在这个层面上来说，并没有衰老。但时间长河的流逝并非毫无痕迹：时代的气息开始在它的身上逐渐地显露出来。GTA4发售于全球经济危机大规模爆发的前夜，它将后911时代时刻不停地充斥世界的恐慌气氛串到一起，再一脚踢飞，揭开下面原本应该暴露在外的光怪陆离。那些恐怖事件今天当然仍旧存在，但我们如今生活的世界在Niko进厂压盘的时候却仍然处在定型阶段。

所以，我得知GTA5的发售日最终确定时感到很高兴。9月17日听起来还要很久，何况我们原本以为它会在4月或者5月面市，但不管怎么延期，有新的GTA总是一件好事。

只通过几部预告片，GTA5已经展现出了我希望从中看到的诸多要素。实际上，首部预告片的头几个镜头它就做到了——那个有人在自家门前草坪上插上“待售”牌子的镜头。GTA5要展示的是过去5年我们所生存的西方世界。成百上千万的普通民众被他们无法偿还或是不会得到收益的债券套牢，这些债券的价值又被转手倒给了基金经理或是投资人，而这些人通过信用机构的评级相信他们的投资是物有所值寝食无忧的，可谁又知道那些信用机构其实都是收了黑心钱的呢？政客们却始终没有将制造出这一切混乱和灾难的人绳之以法，因为罪魁祸首本身可能就是财政部长或者美联储主席。

GTA系列对高新科技从不陌生，例如GTA4中就加入了移动电话和GPS系统，若是加上了如今的云计算风潮，人手一个的智能手机、平板和移动互联网，更不要提乔布斯已经不在了这桩大事，GTA5应当对这一切有所表示。我已经迫不及待想看到GTA5中的Google是什么样了。“不作恶”的结局如何还未可知呢。说句题外话，在被问及乔布斯生前发誓要对Android发起“热核战争”的言论时，拉里·佩奇对《Wired》是这样说的：“那一招效果如何啊？”说得好，现在他人都没了。

GTA5的剧本大概是已经早早写完了，所以应该不会涉及到近期美国国家枪支管理协会（NRA）的种种举动，但GTA本身已经足够有勇气去探索和揭示种种社会悲剧，同时也具备足够的深度和广度让社会加以评论或反思，何况它自己本来也就是像桑迪霍克枪击案这样的事件的替罪羊之一，NRA主席Wayne LaPierre就点过GTA的名，因此它多少涉足这一点再合理不过了。



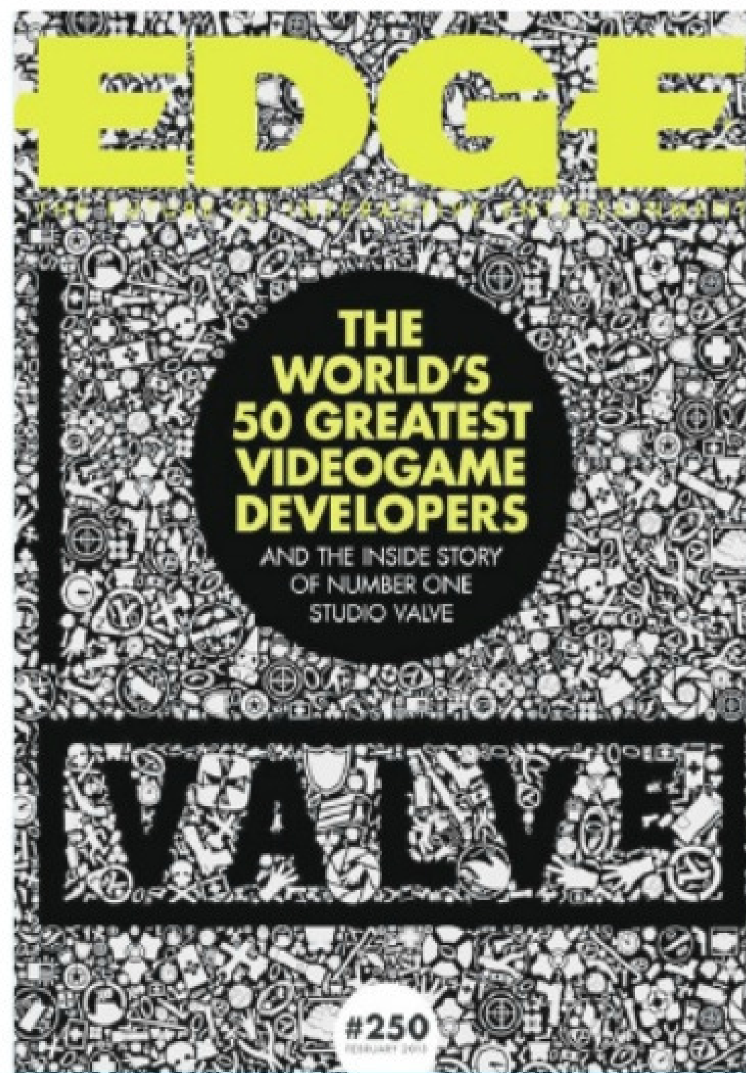
光鲜亮丽的城市下涌动的暗流，GTA向我们展现的，便是这样一个残酷的世界

是金子总会发光

属于一个人的CoD

Making of
EDGE/20132

游戏史上最受争议的FPS关卡出自谁之手？CoD4震撼人心的脚本战役从哪里诞生？



这是一个属于他自己的《使命召唤》故事，正因为有了他，才有了那些精彩

穆罕默德·阿拉维正是那个打造出了“使命召唤”系列史上最具冲击力和令人印象深刻的关卡的人，但很多人不知道的是，他差一点就没有进入游戏业。那时他正在成为一名医生的路上，获得了化学和生物学的学士学位，而另一面里，他是一位FPS游戏地图制作者。当时MOD社区正如火如荼，他很快便成为了《半衰期》时代最优秀的一些MOD的贡献者之一，其中有“自然选择”系列的雏形，还有命运多舛未能面世的《半衰期——守夜人》。但从事游戏行业工作这个想法从未在他脑中占据主要地位。

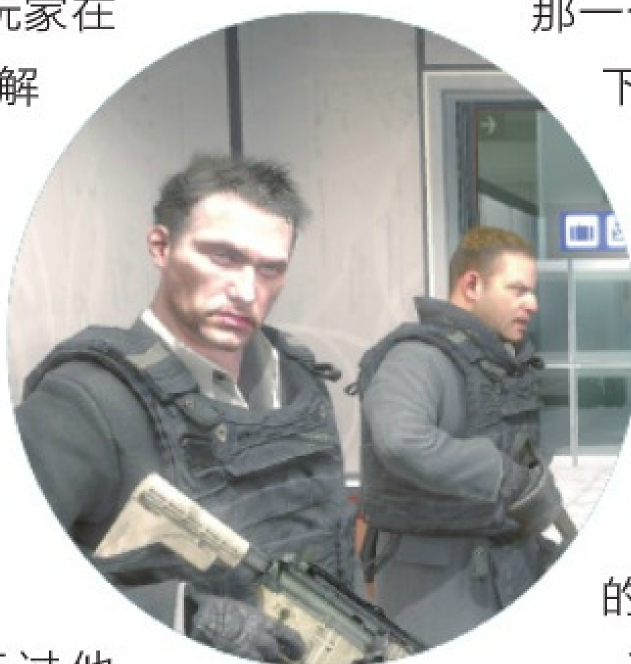
但就在他向医学院发出简历的时候，一期《PC Gamer》杂志改变了他的人生。那一期的《PC Gamer》讲述了MOD作者和团队的生活，其中出现了阿拉维制作的地图。“我当时漫不经心地翻着杂志，突然间那一页全都是我做过的关卡，”他回忆道，“我当时没有把这件事当成严肃的职业；我觉得我自己不够优秀。但看到那一页的时候，我获得了很大的自信。”

下一页，阿拉维看到了佛罗里达州福赛大学（Full Sail University）的招生广告，“我其实被医学院录取了，但我对家长撒了谎，说我没有被录取。我当时说‘既然我进不了医学院，那就只能启用备用方案了！’”他笑道。“他们当时生气了很长时间。”

从福赛大学游戏设计专业毕业后，阿拉维搬到了洛杉矶，开始找工作。他进入了刚刚完成《使命召唤》的Infinity Ward。“我在学校里学到的编程知识和我之前为《半衰期》MOD所做的工作为我赢来了这份差事。”

直到IW在CoD2后的下一款作品，《使命召唤4——现代战争》，他才真正地开始推动自己在关卡设计领域的极限。

CoD4的第一关，“一个不留”，设定在风浪大作的海上的一艘货轮上。阿拉维在关卡的结尾设置了一个极为复杂的桥段，要玩家在一片混乱中逃出正在解体和下沉的货轮。“所有的头头都在说，‘别闹了，我们没时间做这个，我们的引擎也实现不了，找到核弹，黑屏了事算了’。”阿拉维说。



“我知道我争不过他们，所以我嘴上答应下来，不过幸运的是，他们给了我几周的时间，没有来找我的麻烦，这可不是个好主意。我加了3个星期的班，把他们说不要做的结尾做了出来……两三个星期之后，在一次会议上，某个做特效的家伙说，‘阿拉维好像真的做了沉船的桥段，’杰森·韦斯特愣了，‘你说啥？’”他们进了我的办公室，要我展示给他们看。当时那个场景还没有全部完成，但整体的感觉已经在了，他们看到之后就被折服了，最后的成品大家都很清楚了。就是那个样子的。”

阿拉维在脚本和关卡节奏上的功力再一次在“遮蔽严实”这一关中得到了展现。

“那一关当然需要一种潜入的感觉，但我们的AI还不支持那样的设计。当时的AI只有开和关两种模式，就是看到你就开枪那种。我尝试在这样的限制下做点什么，但实在是无能为力。”

于是阿拉维又一次独自踏入了危险的领域，最终用超过1万行的脚本预测出了玩家可能对巡逻的敌人造成的种种影响，使用不同的动画和行为加以对应。“我得说这种做法很疯狂，也只是权宜之计，但最终的结果是令人满意的。”

阿拉维的脚本的价值最终超越了那一个特定的关卡，成为了下一款作品，《现代战争2》中AI的模板。“我们的AI程序员直接把我的脚本代码拿走，拆开之后用更简洁和高效的方式重写了一遍，不过其实也就是我的实现方式罢了。”

当然，《现代战争2》给了阿拉维更多的挑战技术极限的机会。这其中最著名的则是备受争议的“不准说俄语”，允许玩家参与一场平民屠杀，他说这样做是想让玩家更多地在游戏中考虑自己的行为。这一关在2009年也成为了互联网上最热门的话题之一。P





Vertical Stand sold separately

要是颜色能再爷们一点就好了！或者就用奎爷标志性的深红色也可以呀！

索尼公布了《战神——升天》的同捆版PS3，这款全新的石榴红主机不仅是最新的500GB版本，还同捆了包括最新作《升天》在内的“战神”全系列6款作品，售价349美元，约合人民币2200元，怎么样，心动了？



《魔兽争霸》都要出电影了，“星际”什么时候来一个？

暴雪于1月22日公布了《星际争霸Ⅱ——虫群之心》的开场动画，一如既往的高水平CG展现出了茫茫虫海的无比霸气，这让诸多玩家不禁感叹：暴雪要是专业做CG电影该多好啊！





不论是场内还是场外，线下还是线上，观众的热情永远是电子竞技不可分割的一部分。

1月18～20日举行的英特尔极限大师赛（IEM）波兰卡托维策站应该是IEM有史以来观众数量最多的赛事，现场体育馆座无虚席，观众自发的人浪堪比足球赛事，首日甚至有超过3000名玩家冒雪在体育场外通过大屏幕观看比赛，热情令人感动。



如果要说照片级画质，我信，不过东欧人的优化还是靠不住。

CD Projekt RED公布了他们的全新引擎RED-engine 3的首张渲染图，号称能抹杀CG与实时渲染之间的效果区别，将用在他们的新作《赛博朋克2077》和已经在开发中的《猎魔人3》上。



让玩家操控这种事情带来的所谓“自由度”，真的未必是好事。残酷只需点到为止。

《细胞分裂——断罪》中加入的玩家可操控的刑讯系统终于要从《黑名单》中被删除了，制作人给出的理由则是〞没人喜欢〞外加〞与游戏整体氛围八字不合〞，不知这是否与舆论最近对暴力游戏的抨击有所关联，毕竟前作的审讯就已经充满争议了。

是避风港，还是坐井观天？

掌机拯救日本游戏？

Scabbard vs. Nemo

日本游戏硬件市场上，3DS为首的掌机占据了统治性的地位，厂商也对掌机游戏极为热衷，这难道是式微的日本游戏的新出路？



Scabbard
掌机是一条属于日本游戏的路

在DS和PSP时代，制约着掌机游戏在欧美发展的因素无外乎本地化、高成本和盗版，在日式游戏大多充斥着大量文字以及剧情的情况下，高昂的翻译成本和必须要向平台厂商缴纳的相关费用制约着日本游戏的发展，而烧录卡和破解的盛行蚕食着出版商那微薄的利润，除非在日本本土有着极佳的销量，否则不会有人冒着高昂的本地化成本去代理一款掌机游戏。在那个看似黑暗的时代里，我们仍然看到了几款游戏闪耀着属于它们自己的光芒，“口袋妖怪”和“马里奥”系列的大卖向世人证明了日本游戏也是可以赢取欧美玩家的欢心的。

我们再回头来看日本本土市场，“不是你，而是我”这句话充分说明了日本玩家眼中的游戏产业。而“萌化、排外、偏见”作为对于日本玩家的形容是再贴切不过的了。

提到日本游戏就不能不提“萌化”这个词，任何游戏角色似乎都会被萌化，而且大受日本玩家欢迎，掌机游戏在这方面有着得天独厚的优势，你可以随时随地进行各种游戏而不需要特地回家在电视机前苦苦奋斗。

而日本社会对于玩游戏这种业余活动的偏见使得不少年长的人耻于跟别人说自己的业余时间是在玩游戏，他们更愿意说自己的业余爱好是高尔夫。

而随着掌机游戏的不断渗透，许多人渐渐地开始接受这种更加便捷的娱乐方式，虽然他们仍不愿意公开谈及这方面的内容，但随着时间的推移，公众或许会逐渐接受掌机，毕竟你没办法在短暂的休息时间去玩高尔夫，而在这段时间里你可以控制着屏幕里的马里奥在运动场上跑几圈。当偏见被消除，大龄玩家的市场被开发出来的时候，日本掌机游戏就真的能在日本游戏史上添上浓重的一笔了。

3DS一台主机（好吧现在是LL加上原版两台）单挑家用主机全家的现象在其它地方可看不到

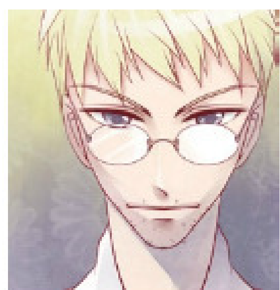


Nemo
敷衍了事，掌机也救不了任何人

正如同自然界需要底层的食草动物与上层的掠食者共存，游戏界的生态圈也需要低成本的掌机游戏与大规模的高清巨作齐头并进。一个以掌机为主，甚至只有掌机的市场，不是一个健康全面的市场。PS3卖了6年多，在日本的装机量尚不如诞生两年的3DS，真是令人心寒。大量日厂一头钻进掌机避风港，对新技术不闻不问，导致日本游戏的核心竞争力日益衰退，不但落后于美国，还被欧洲甚至东欧甩在了后面。

理论上来说，掌机这种低性能低成本的平台很适合日厂发挥，日本擅长的原本就是规模有限的游戏，如果他们能够认真对待掌机，日本游戏还是有希望焕发第二春的，但这只是玩家的美好愿望。在Game Boy时代，尽管有一些公司兢兢业业在掌机上推出了诚意十足的新作，但很多企业却单纯把掌机当作翻炒冷饭的平台。

态度决定一切，日本人在掌机上用各种缺乏诚意的游戏不断敛财，自鸣得意的同时，反而断送了自己最后的出路。就目前而言，依然看不出日本通过掌机恢复实力的希望，更谈不上什么东山再起。家用机在不断进步，掌机也不可能永远停滞不前，很多日厂不但无法掌握PS3和X360，就连3DS和PSV都无法驾驭，再这样下去，他们能否在掌机市场立足都是个问题。在欧美，智能手机正在迅速吞噬掌机的市场，家用机的高清大作并不惧怕手机游戏，掌机与手机的竞争则日益激烈。掌机现在的优势仅在于传统按键和独占大作，以日厂不断衰退的现状来看，能拿出多少吸引人的游戏都是个问题。就算日本的掌机市场能够继续保持规模，最终形成的不过是又一个脱离于世界的怪异生态圈，依然缺乏核心竞争力。掌机是日本游戏最后的避风港，或许也将成为日本游戏的坟墓。



罗萨
好久没上专栏了，哦哈哈

每个人心中都有一个女神

白白

白白是一个女孩，白白是一份记忆，白白是一段青春，我愿意让白白过得好一点，哪怕是在幻想里。

每年过年回故乡都喜欢到处去转转，虽然这小小的镇子经过时间的蹂躏，早已不是我所熟悉的模样，可如果真的出去走，就会发现这漫无目的的溜溜达达其实就像是一场探索游戏，你能找到的，不是装备也不是金钱，而是一个个时空穿梭点，有了它你就可以进行一次Load，回到少年时某一个节点。

从五中下来，路旁还保留着一个土房子，十多年前，这个土房子加固过一次，后面全都抹上了水泥，据说有了水泥的外表，房子会更加保暖。我虽然是土建类工科毕业，老爹又是资深瓦匠，却真心不知道是否能有这个功效。我只是知道，在好多好多年前，这块水泥墙壁上用粉笔写着几个大字："我家的小狗叫白白，大家不要伤害它！"

土房子的主人是一个寡妇，当时30多一点，老公死于采石场里的一场爆炸。想当年我和小伙伴们也经常去采石场附近玩，工人们在引爆炸药之前的几分钟会大声喊上几声"炸山啦""炸山啦"，那是提醒自己人都躲到挖好的土洞里面，也提醒路人躲得远点。我有幸听到过几次这种吆喝，还曾捡到过一块带着火药臭味儿的石头。听大孩子说，如果有了这种石头，就相当于解锁了"死里逃生"这个成就。

据说她家男人死的时候，连块骨头都没捡回来，炸得啥都没有了，我对这一点是不相信的，农村人就喜欢夸张。为此我还特意上山考察过，确实没找到骨头什么的，后来突然吹了一阵冷风，我吓得差点没拉到裤子里，一溜烟儿就跑回去了。男人死了，留下了一个寡妇，还留下一个女儿。我当时还在上小学，这家的姑娘比我略长几岁。时过18年，我依旧还能记起她的样貌：大眼睛、瓜子脸、一笑左脸会有个酒窝……

墙上的字就是这个姑娘写的，她家有只中华田园犬叫做白白，这姑娘是有名字的，只是我现在记不住，那个时候，因为她总是抱着白白、护着白白，我们索性都管她也叫狗狗的名字：白白，只是一个玩笑，她也没有不满。

白白她妈并没有马上改嫁，一开始是帮人做缝纫活，后来有家红白机游戏厅不干了，老板是她家亲戚，于是她家开始多了几台FC，而我们这些坏孩子也就有了新的聚集地。一到周末的时候，就是白白在这里看着，因为她年龄也不大，我们就使用美男计来诱惑她，企图在结账上能够有所优惠，可白白这人异常认真，多少钱就是多少钱，只是她并不介意在我们离开的时候，去院子里的沙果树给我们摘几个沙果吃，那些沙果吃起来很酸很涩，现在想起来，我都不禁会有点倒牙的感觉。

我们在那个院子里打通了很多游戏，印象最深的是在那里通了《中华大仙》，作为镇里第一个打通这个游戏的玩家，当时的兴奋感简直难以言语。放下手柄才发现胳膊变得特别酸，于是开始抱怨起来。那天游戏厅里没什么人，白白放下了手中不知道是席绢还是琼瑶的小说，帮我按起了肩膀。那天晚上我开始胡思乱想起来，人生第一次把女人和好玩这两个词组联想到了一起。原本在我的世界里，只有游戏是好玩的，女人是不好玩的。



后来，白白他妈改嫁了，房子里有了新的主人。那里不再有游戏机、不再有免费沙果，更不会有白白的微笑。我们没有一个人和白白正式道别，也许对于大家而言，这原本就不是什么值得提及的事情。这家游戏厅关门了，就去找另外一家，只是我总是觉得少了一点什么，可看到其他人依旧是那么快乐，我以为只有我一个人还想念白白。

又过了好多年，我们都上了大学，寒暑假相聚的时候，有一次我忍不住提起了白白，这一下都炸了锅，那一刻我才知道，原来所有的基友过去都喜欢白白，喜欢偷瞄她的大腿，喜欢和她没事说两句话，最夸张的是李天霸，他说白白送给我们的沙果，他都不舍得吃，舔一舔就满足了，直到沙果烂了，舔下去的勇气值需求太高，他才放弃。

从那以后，每一年发小们聚会都会说起白白，只是没有人知道她后来到底去了哪儿。直到今天我对着这面墙发呆，忽然听到后面有汽车制动的声音。从一辆宝马X6的驾驶位上走下来一个高挑的少妇，她站在我的右边，对着同一面墙看着。她忽然微笑，左脸上露出一个酒窝……

晚上吃过饭，我问老妈还记得五中下面住着的那个没了男人的寡妇吗，还记得她家的姑娘吗。老妈说当然记得，后来她妈妈改嫁给一个包工头去了城里，又给那个男人生了一个儿子，至于白白，好像一直不太受待见。

所有美好的结局似乎只能在游戏中才能找到。几天后的老友聚会上，我也许会把白白过上幸福生活的事情讲给他们听。

白白是一个女孩，白白是一份记忆，白白是一段青春，我愿意让白白过得好一点，哪怕是在幻想里。P



夜星尘
偶尔写点杂谈会很愉快吧

每个人的心里，都有那么一个地方

去耶路撒冷吧

“前者代表征服，后者代表友谊。”他张开双手，“这是向阿拉伯人民展开的友谊姿态。”

我让一个很逊的朋友当主角。

主角化名子觉，但事实上任何化名都意义不大，哪怕我随便起个奥利哈钢或斯德望，还是什么阿猫阿狗的名字，都无法掩盖他的光辉。在我们那块的游戏圈，他的事迹几乎人尽皆知。我只有在文中尽少提及他的往事。

故事开始于一节晃荡的车厢，观察者我坐在主角子觉、抑或叫奥利哈钢的家伙对面。他抬起头，看着我说：“我要去耶路撒冷。”

这会正是冬天，阳光直刺到奥利哈钢背后，镀个一层金色的光芒。镜片背后他目光炯炯，令我无法直视。我有些茫然地越过他的目光，望向他背后地铁外的风景。市民们在田里晾着衣服，衣架旁晾着一排排的腊肉随风摇摆。奥利哈钢曾跟我说过这是魔都地铁最美的一段风景。在这距离魔都市区一百里的地方，奥利哈钢擦了把胖脸上滚落的汗珠，开始了他的讲述。

我在冬日的车厢里，聆听一个神棍的宏伟计划，顺便开始我的倒叙。

那段日子他非常不幸，女朋友跑了，工作又丢了。每天拖着一个讨饭包穿梭于魔都的各个地铁站。讨饭包里装着厚厚几捆杂志，是他历年来在杂志上发表的小说。就在昨晚我刚参加电竞比赛报道回到旅馆，子觉还穿着一条裤衩挤到我床上夜谈。一会说他失恋，一会说他失业。

他讲着讲着就用肚皮挤我一下以防我睡着，询问我究竟是失业不幸还是失恋不幸。我迷迷糊糊地抓着床沿，不时哼唧几声算是应答。在我看来，以自身一种不幸安慰另一种不幸真是蠢到家的行为。我诱导他转移话题，让他回忆最初在平媒工作的幸福生活。

相对于网媒巨大的工作量而言，游戏平媒简直是堕落的天堂。他很是幸福地回忆起最初在游戏平媒每天在Q上勾搭媒介妹子聊天的日子，勾搭完媒介妹子接着勾搭女读者，完了接着勾搭女作者再勾搭女同事女上司……



“所以是她们讨厌你，就赶你走了？”我迷糊着问他。

“她们应该容忍我啊，容忍我的缺点才是。”子觉忿忿不平地说。

这照理说原本是个很讨打的问题，如果是一个流氓或神经病去调戏妹子，你会觉得这人遭啥都很活该。但偏偏他一脸认真地看着你，眼神就像个得不到玩具的孩子似的，你实在对他生气不起来。

“对，我知道她们不喜欢我，但我就真的想追求她们，我很认真地想谈一场恋爱，这有错么？”子觉问。

我告诉他，你这没错，但你该顾及别人的感受，就好像打游戏，你打单机想怎么玩就怎么玩，现在打MMORPG你老按自己想法玩妨碍到人家，人家就在世界频道刷团骂你不组你，你打MOBA游戏乱玩人家就喷你说你死垃圾或开黑。

子觉不做声了一会，又开始讲上一回他前女友对我的印象。那会我们坐在沙县小吃里吃馄饨，我客气地回答了他女友一些在哪工作怎么认识她男友来魔都干什么之类常规的询问。一番礼貌对答过后，我客气地将新端上的馄饨推到她面前仅此而已。

“我有什么奇怪不合适的举动吗？”我反思自己的行为。

“没有，”子觉认真地看着我。

“她过后跟我说‘你朋友很正常，原来游戏行业的媒体人不全都像你那样啊’。”

你到底有多不正常她才那样吐槽你啊，我暗自腹诽。

在跟我分别的那天过后不久，子觉的女友就跟他分手了，分手前他们天天吵架，分歧越来越大，子觉的女友要求他一起去看一场比赛，被子觉一口回绝。女友问她为什么不去，他说他不喜欢看比赛。女友说她也不喜欢看，但这场是中国队的比赛，不看就不爱国。子觉很奇怪地看了她一眼，说他不爱国。

“你连爱国都跟我不一样，我们还有什么共同语言！”这句话成了他们分手的最后一句话。

子觉没死心，第二天按往常的时间坐在女友宿舍门前，等她看电影，坐了好久，不知什么时候睡着了，半夜被女友的闺蜜摇醒，说你怎么还在这，走吧你。

那晚之后，子觉再也没见过他女友了。

在我倒叙的期间，子觉完成了他宏伟计划的构想。从最初身穿条顿骑士服拿剑的模样改为身穿长袍，手执长杖打扮的构想。

“两者有什么区别。”我问。

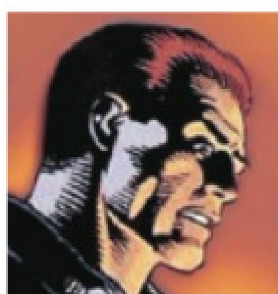
“前者代表征服，后者代表友谊。”他张开双手，“这是向阿拉伯人民展开的友谊姿态。”

“为什么突然想去？”

他耸耸肩，很清楚，我知道他的答案。

噢，很好，去耶路撒冷吧。

在人生的困境，我们只需前往寻找信仰的道路寻找答案。P



CaesarZX

儿子长得像个外国女人，这是福吗？

"人生价值"？你想得太多了……

人间指南

这也是我喜欢生活的原因。类似的比方成千上万地累积起来，铸成了我价值观的基石。

被我的上一篇专栏恶心到的读者们，可能又要委屈你们一下了。

结婚生子，是除了特定的某些人之外（我在看着你，某些编辑），所有人一生必经的历程。那么被无理哭闹的孩子整得脑袋不停地撞墙造成脑震荡而拖稿也就在所难免。那些有孩子又不拖稿的家长，你们是人吗！郝思嘉和白瑞德之间弱不禁风的感情随着他们的唯一纽带——女儿的死而随风散去，编辑就忍心这么看着作者老爷们一个个妻离子散、家破人亡？！好心的编辑们不会的，所以就养成了我拖稿的好习惯。

尽管不很频繁，但我偶尔还是会花10秒去思考，我到底是为工作而活着，还是为生活而工作。中国企业的这种奇特管理哲学绝不仅出现在大企业，就连只有10个人的迷你公司的领导都会在拿鸡毛当令箭之余把你说成是一个身负自己、家庭和公司未来三重重任的岳飞式人物。拜托，这些领导的工资是你的数倍甚至数十倍，却用那套洗脑法反复告诉你你的责任是什么，让你分担他的工作，让你加班到你以为自己是在做三班倒的工作。你在听着领导用你听上去推心置腹的言论垃圾浇灌你的时候，你的脑子里在想什么？当然是自己、家庭和公司未来了！还能是什么？你当你是谁？

但我的想法是：真可笑，你要我分担，那请先把你的工资分给我。

然后就有人会好心提醒你：你不要眼高手低，他们比你强是事实，不服气就先好好提高自己再说！

奇怪，我有不服气吗？我要的只是一份能安度余生的工作，和一份本就该属于我的清静。在我不犯错地、持续稳定地为公司创造价值的前提下，我凭什么要为别人的公司支出我有限的生命和心情？这些公司有什么资格左右我的思想？

刚才提到的10秒思考中，我总是用一些形象的比方来给自己回答。

对我来说，《家园》是一款完美的即时战略游戏。它的完美体现在它史诗般的故事、无与伦比的画面和悲壮的战斗中，体现在那令人无法自拔的音乐和氛围中，这一切都远远超出单纯的游戏范围。我耗费数个日夜带领着库申族历尽了磨难，最后居然仿佛是我自己回到了朝思暮想的梦中家园——西格拉。《家园》具有一件艺术杰作所应具备的一切：震撼心魄的美、单纯而高尚的人性、宗教般的意境、信仰和爱。这是我喜欢《家园》的原因。巧的是，这也是我喜欢生活的原因。而类似的比方成千上万地累积起来，铸成了我价值观的基石。

早上上班的地铁里，我那以自己喜爱的生活习惯筑起的丰满而魁梧的身材，对周围的拥挤是免疫的。这就让我能不被这泥石流一般的肉体压力所打扰，有闲暇来观察周围那些随泥石流滚来滚去的疲于奔命的苦X们：有时候你不得不承认，诗人的穷酸气和清高的并存是有它的合理性的。

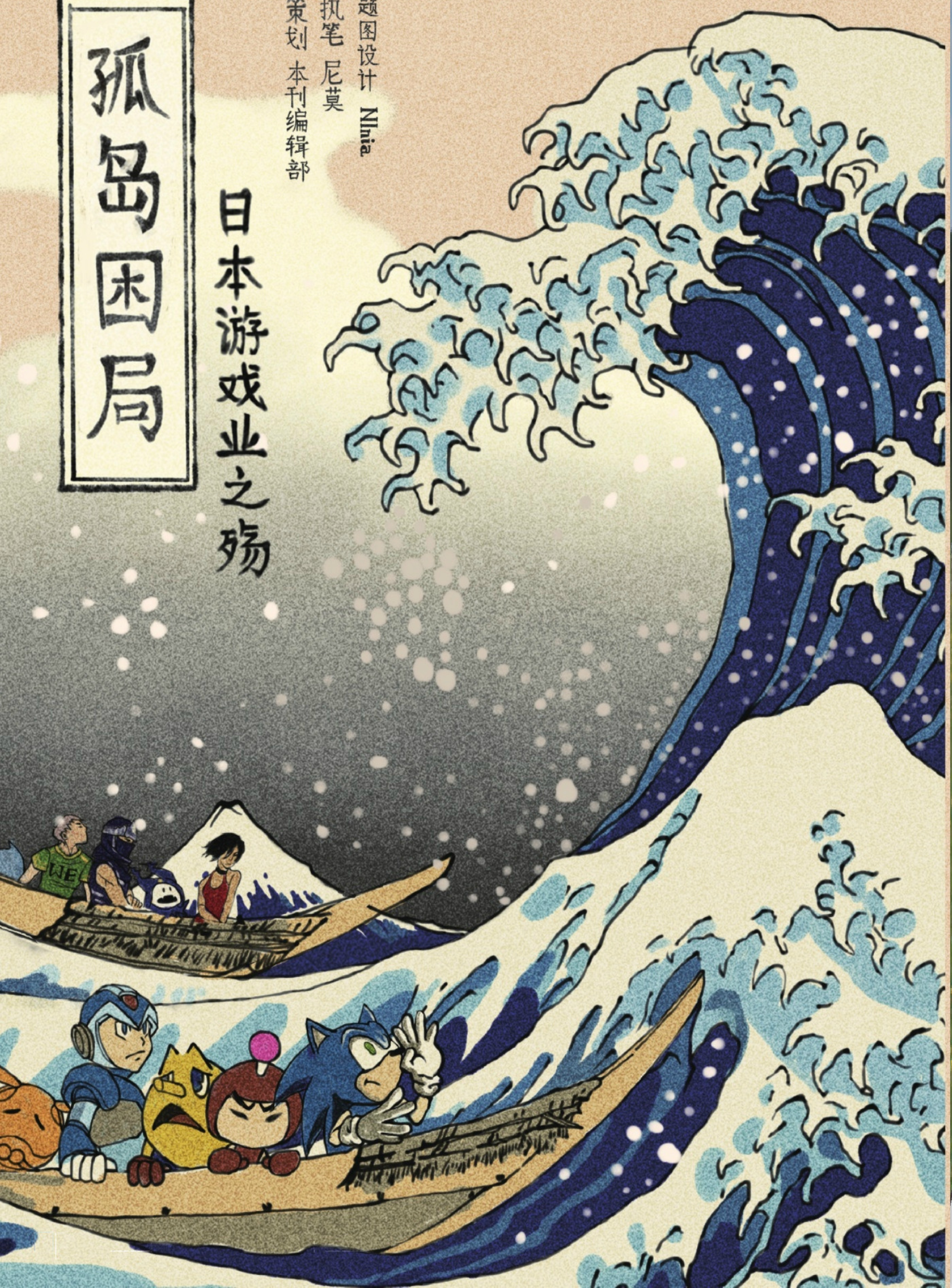
当然我并不是说地铁里的苦X就是错的。我只是说你们在玩游戏的时候就不能为了自己真正的兴趣而玩吗？哪怕你的爱好就是装X本身，为了装X而玩，那也起码比那些为了"自我提高"而整天玩些自己不爱玩的游戏的游戏从业者来的不那么好笑。

有人跟你说你快30了还没做到管理层位置你丢不丢人？我的回答是你都30了你都不知道机炮瞄准系统（GDS）和机炮漏斗瞄准系统（GDS FNL）的区别丢不丢人？有人说你有儿子了怎么还有空打游戏，你儿子以后怎么拼爹？我的回答是你都有儿子了怎么连世界10大女高音的名字都说不出来？你儿子以后听什么？

经典电视剧《编辑部的故事》中那本杂志叫《人间指南》，最近我在重温，所以拿来当标题了，见谅。



这是另一个编辑部的故事，但他们的杂志名字反倒对我来说更为重要


孤岛困局
日本游戏业之殇
题图设计 Nlnia
执笔 尼莫
策划 本刊编辑部

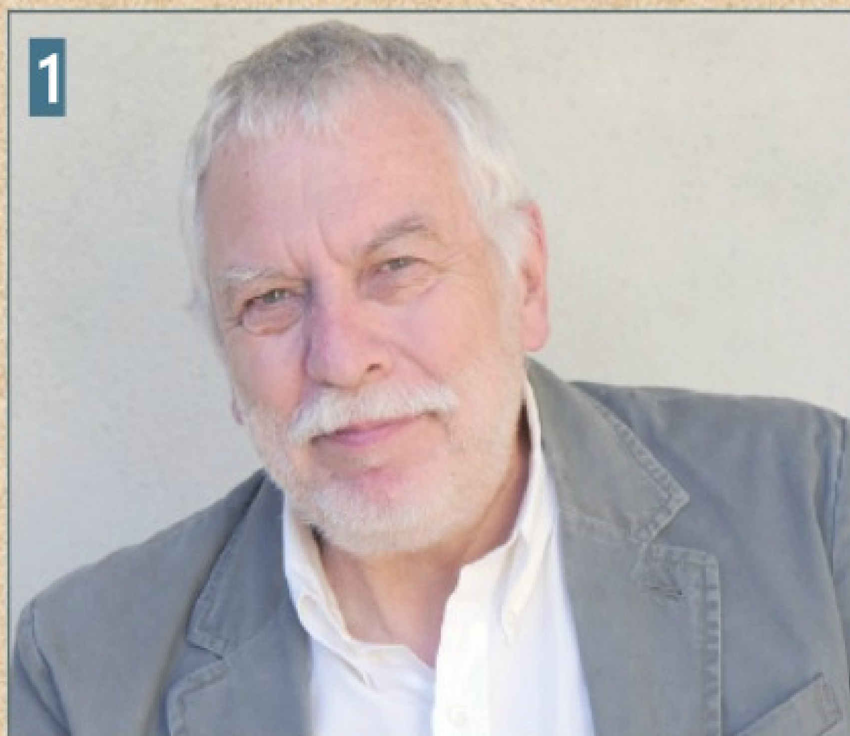
在新世纪的最近几年，日本游戏业的衰落，或者说走进低谷，已经是个不争的事实。《大众软件》曾用相当的篇幅讨论过日本电子产业的衰落，今天我们将聚焦游戏业，我们将用6个独立的篇章，从不同角度追溯日本游戏产业衰落的根源。历史可资镜鉴，当我们审视日本游戏业的沉浮，或许亦可见到争议不断的国产游戏产业的未来脚步……

产业拓荒篇

不论今天的日本游戏业衰退到了何种程度，这一产业毕竟有过一段长达20年的繁荣期。你喜欢日本游戏也好，讨厌日本游戏也罢，对于每一个真正对游戏领域感兴趣的人，这段历史都是不容忽视的。美国人奠定了游戏业的雏形，但随后将这一产业发展壮大的公司，则是他们的日本同行。

第一个广义上的游戏设备《Tennis for Two》是布鲁克海文国家实验室的几个博士发明的，第一款电脑游戏《空间大战》诞生于麻省理工学院里的PDP-1计算机上，第一部游戏机奥德赛由德裔美国工程师拉尔夫·贝尔研制……这些都跟日本毫无关系。也许上述产品过于古早小众，缺乏代表性，但诺兰·巴什内尔和他创建的雅达利公司，则是一个所有人都无法忽视的名字。乒乓球游戏《PONG》是上世纪70年代最流行的街机之一，雅达利2600作为第一台真正获得成功的主机，在全世界卖出了2500万台。在雅达利的黄金时代，这家公司统治着街机和家用机市场，当年的史蒂夫·乔布斯也是靠着给雅达利制作《打砖块》的街机捞到了第一桶金，才得以创建苹果公司。与雅达利2600同一年发售的Apple II是第一台配置有彩色显示器的电脑，性能出色，售价合理，广受欢迎，开创了计算机在民用领域的第一个黄金时代，也为电脑游戏开发者提供了第一片乐土。在上世纪70年代，雅达利领跑主机和街机，苹果则掌握着电脑市场，日本的游戏产业规模还无法与美国相提并论。

二战刚刚结束时，日本处于百废待兴的阶段，经济上对美国的依赖性很高。当时日本民众的生活条件并不好，娱乐产业的主要消费群体是驻日美军。日本街机业的元老SEGA和TAITO就是靠给美国人提供点唱机、弹珠台和老虎机发家的，百年老铺任天堂当时的主业还是生产纸牌，主要消费群







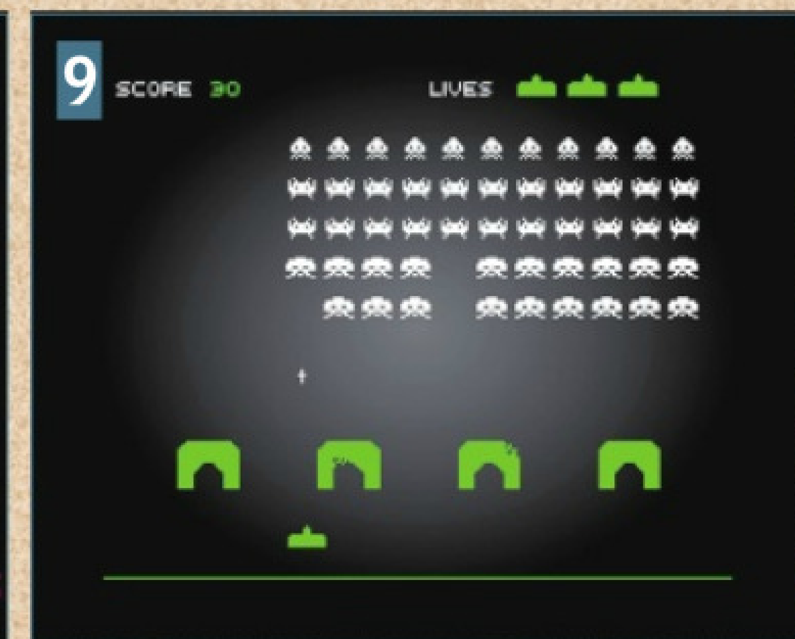


1.诺兰·巴什内尔，街机和主机市场的奠基者
2.雅达利这个商标今天依然在使用，但已经与主机厂雅达利没什么关系
3.在任天堂出手之前，雅达利2600是装机量最高的主机
4.日本游戏业最早是靠弹珠台和纸牌发的家







5.遗臭万年的《E.T.》葬送了雅达利的产业
6.山内溥将任天堂从一家纸牌厂变成了主机业巨头
7.FC制定了当代主机业的大部分商业和技术规则
8.靠着《大金刚》等游戏，FC在1983年的首发获得了成功
9.从《太空侵略者》开始，日本游戏界走出了劣质和山寨的恶性循环

体依然是美军。美国在1952年通过了限制老虎机的法案，大量因法律限制而积压在仓库中的机器被转移到了日本，为他们提供了商机。进入上世纪70年代，日本街机巨头NAMCO看到了美国游戏产业的繁荣，与雅达利签订授权协议，将《PONG》和《打砖块》代理到日本，那些没有获得授权的公司也顺风推出了大量抄袭的山寨街机，其中不乏任天堂等知名企业，这也是很多日本豪门不足为人所道的一段黑历史。TAITO在1978年推出的《太空侵略者》是第一款具有广泛影响力的日本游戏。进入80年代，NAMCO拿出了《吃豆人》，任天堂打造了《大金刚》……从《太空侵略者》开始，一系列原创名作的登场，才逐渐让日本游戏摆脱了完全依赖于代理和抄袭的恶性循环，形成属于自己的产业。

在日本游戏业步入正轨的同时，大洋彼岸的美国游戏界却走向了深渊。雅达利2600是一个相当开放的平台，任何公司都可以随意编写、生产该主机的游戏，市场缺乏强有力的掌控，垃圾游戏充斥着店铺的柜台。这一切并非雅达利的本意，他们曾付诸法律手段，将其他擅自制造卡带的公司告上法庭，意图阻止他们的行为，但结果却是败诉。由于烂作越来越多，自发售以来一直处于高速增长的雅达利2600终于出现了销量下降的趋势。虽然其他公司的垃圾铺天盖地，但雅达利自家的游戏还处于一个不错的水准线上，压倒骆驼的最后一根稻草是1982年的《E.T.》，这款遗臭万年的电影改编烂作成为了雅达利自暴自弃的标志，毁掉了无数人的圣诞节，击溃了2600最后的防线。美国的主机业一泻千里，规模从1982年的90亿美元跌至1985年的2亿美元，幅度之大让人触目惊心。街机业虽然在1985年依然保有80亿美元的市场，但也无法与巅峰期220亿美元的规模相提并论了。

美国颇具规模的主机业走向崩溃时，这一产业在日本尚未步入正轨。当时的日本游戏界以街机为主，强者如云，在这一领域，任天堂面对SEGA、NAMCO、TAITO等巨头并不占优势，随即将重心转向主机行业。在任天堂出手之前，日本的主机领域装机量累计不到300万，十几种产品在市场上混战，没有任何一家的销量突破了百万大关，谁都成不了气候，大部分所谓的主机与电脑并没有区别，售价高达3万至5万日元，很多不必要的功能额外增加了成本。任天堂研发FC时，从一开始就将成本控制作为重中之重，把钱花在刀刃上，去掉了所有对游戏不必要的零件，着力强化图像和音效芯片的规格，FC售价只有14800日元，但其性能超越了更加昂贵的机种。为了进一步降低成本，任天堂决定从零件单价下手，与理光等制造厂一口气签订了300万台规模的订单，有产量做保障，供应商才肯降低芯片的单价。如果FC滞销，这笔订单足够让当时的任天堂破产，但社长山内溥坚信FC会成为供不应求的热门商品，根本不用担心滞销问题。1983年夏天，FC在日本上市后，果然大受欢迎，迅猛的销量很快把其他8位机甩在了后面，日本的主机产业至此才真正被激活。

虽然任天堂竭尽全力控制成本，但14800日元的低廉售价注定了FC在硬件上没多少油水可赚。山内溥的算盘是，通过低价格迅速铺开市场，再靠软件盈利，这其中包括任天堂自己制作的游戏，也包括第三方的作品。任天堂控制着卡带生产，并采用加密技术，其他公司开发FC游戏，需要将卡带交给任天堂制造，每卖出一张游戏，任天堂都要抽取一定的权利金。这样一来，即使游戏本身不是任天堂的作品，只要它出在FC上，任天堂就能通过权利金获得软件方面的利润。当然，加密不是万能的，FC上的确出现过未经任天堂允许制作的游戏，但这些非法卡带基本只能在小规模的店铺偷着卖，难登大雅之堂。雅达利2600的卡带未经加密，第三方自己生产的游戏也不需要上缴任何权利金，质量参差不齐，不论是从商业还是名誉的角度来看，这些游戏都没有给雅达利带来什么好处。雅达利王朝崩溃时，任天堂在美国还只是一个小角色。旁观者清，山内溥、荒川实等任天堂高层对鼎盛时期的雅达利进行过长时间的调查，分析其优缺点。任天堂控制着卡带的生产和营销，一方面是商人本性使然，以此捞取最大化利益，另一方面，也是为了给刚刚起步的日本主机

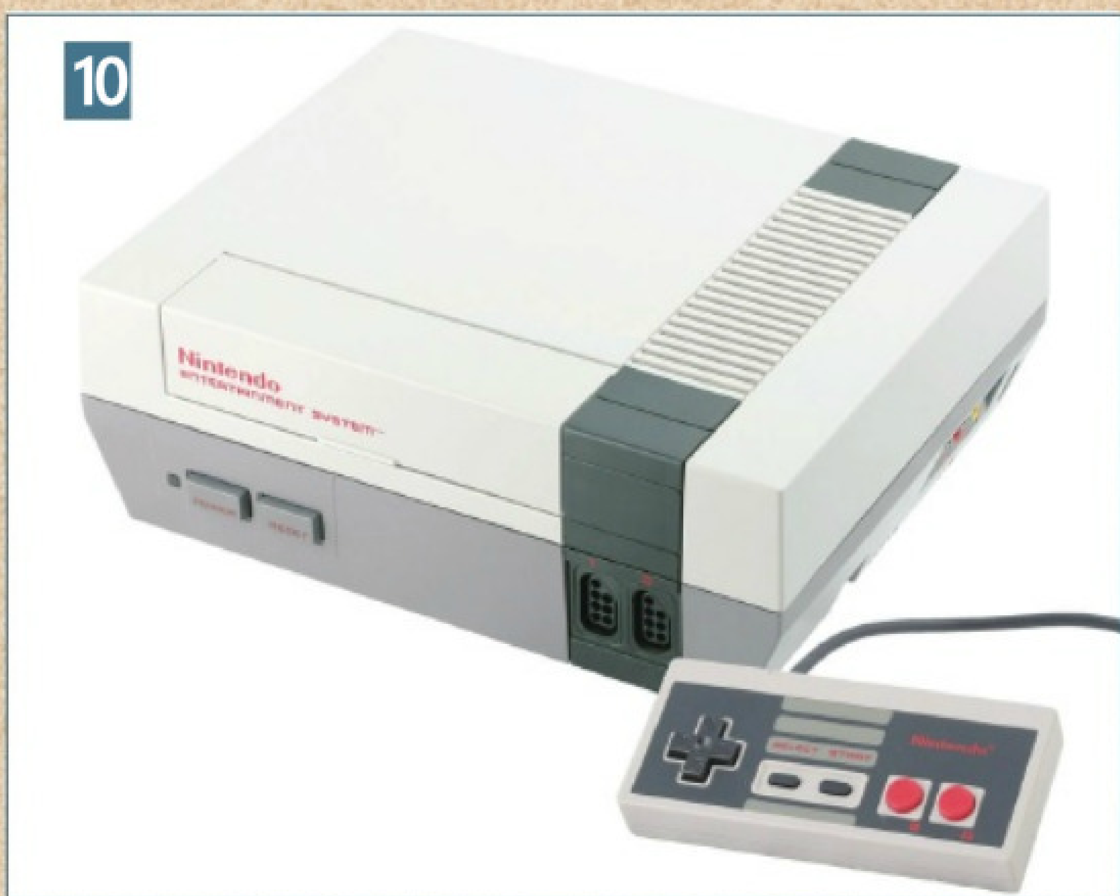
市场建立一个有序的制度，避免重蹈覆辙。

美国游戏业的起步比日本早了许多年，但现在来看，这段时间上的领先并没有给他们带来什么优势。雅达利始终不是一个强有力的掌控者，虽然长期领跑街机和主机行业，但这家公司并未给产业奠定一个良好有序的制度。在整个上世纪70年代，游戏界的主旋律就是“偷抢拐骗”，大量公司趁着行业起步阶段的原始无序肆意掠夺，山寨和劣质作品成风，最终酿成了1982年的大崩溃惨剧。任天堂等日本公司在当时也制作了大量山寨产品，但在捞到第一桶金之后，进入80年代，日本各大企业纷纷摆正态度，拿出了自己的原创品牌，再加上FC的铁腕政策，日本游戏界很快就形成了合理有序的制度。在美国市场因为雅达利大崩溃而跌入谷底时，日本的各大公司则靠着FC的热卖大赚特赚。雅达利有过改变命运的机会，此时的任天堂对于美国人而言还是一个陌生的名字，山内溥对于独立推广海外市场也缺乏信心，他们曾与雅达利接触，希望通过代理的方式将FC打入美国市场。然而，双方最终因为一些版权问题不欢而散，谈判破裂后，任天堂决定亲自打理北美地区的事务，雅达利就此错过了东山再起的机会。

雅达利大崩溃的冲击超乎想象，美国人不仅对雅达利失去了信心，更对整个游戏业失去了信心。1984年初，北美任天堂社长荒川实带着NES（美版FC，修改了造型）参加拉斯维加斯一年一度的电子消费展，强大的性能和有趣的游戏给所有与会观众都留下了深刻的印象。尽管NES让人赞不绝口，却没人签署任何订单，让荒川实大为失望。当时整个美国的主流社会对于游戏业已经彻底绝望，零售商不再进货，消费者不再购买，大批人员失业，大量公司破产，主流社会认为，游戏业已经走到了尽头，这种言论在今天看来颇为可笑，但在当时却获得了广泛认同。

荒川实绞尽脑汁，终于想出一计，他让日本总部设计了一个看起来很酷，玩起来很蠢的机器人周边R.O.B.，把这一周边设备作为美国地区宣传的重点，将NES包装成高科技实体玩具，而非普通的主机，巧妙回避家长对电子游戏产品的不信任感。1985年，任天堂在纽约进行了NES的试销，虽然R.O.B.这个周边很烂，对应的两款游戏也不怎么样，但这毕竟只是一个把机器推销出去的障眼法，用来给那些极度反感游戏机的家长一个购买NES的理由，只要把NES带回家，孩子们才不关心R.O.B.烂不烂，他们真正想玩的是《超级马里奥》等大作。纽约的试销让NES迈出了成功的第一步，也让美国人对游戏产业恢复了信心，第二年，任天堂就取消了R.O.B.的捆绑策略，让NES堂堂正正地以游戏机的面目示人。在任天堂的带领下，美国游戏业终于复苏，主机销售额一路上升，并在1990年超越了雅达利时代的峰值。如果没有任天堂，没有NES，没有R.O.B.的巧妙伪装，美国市场或许还要熬过一段更长的死寂期才能恢复生机。

任天堂费了好一番心机才让美国市场重回正轨，产业复苏后，很多美国公司却依然死性不改，又做起了“偷抢拐骗”的老勾当。任天堂在当时几乎垄断了主机市场，又对第三方实行铁腕政策，80年代末，美国联邦贸易委员会动用反托拉斯法对任天堂进行调查。为了避免遭到制裁，任天堂被迫修改商业协议，放宽了对第三方的限制，并允许部分公司自行生产卡带。这紧箍咒一松，Acclaim、LJN、THQ等美国公司就在NES上推出了大量臭不可闻的劣质改编游戏。这3个公司具有一定的血缘关系（Acclaim收购了LJN，而LJN和THQ的创始人都是同一位商人），又获得了很大的一片市场份额，堪称“烂作三连星”。可能有人会说，这3家公司的游戏并非全都是烂作，此话不假。但Acclaim的《恐龙猎人》是90年代的产品，而THQ发展原创品牌则是21世纪的事





10.FC的美版NES，造型与日版截然不同
11.靠着R.O.B.的伪装，任天堂通过曲线救国的方式拯救了美国市场
12.《毁灭战士》掀起了PC游戏的热潮
13.8位机时代的烂作王LJN，珍惜生命，远离彩虹
14.于1993发售的美洲虎是雅达利的最后一台主机







15.这是KOEI最新的单机游戏《三国志12》，有PS3、PS Vita、Wii U、Windows等多个版本
16."信长的野望"等光荣的SLG大都是有主机版的
17.NEC的PC-98用的是英特尔系CPU，并不算独立标准







了，无法掩盖他们劣迹斑斑的创业期。这3家公司最终遭遇了或破产、或倒闭的结局，也算是冥冥中的报应。虽然也有EA和Activision等作品平均质量较高的美国公司存在，但毕竟是少数，在上个世纪的主机领域，美国游戏的总体水准要低于日本。

任天堂通过FC为主机业制定了大体规则，很多标准被沿用至今。主机的泛用性无法与PC相提并论，精髓在于控制成本和强化性能。一台主机必须拥有比同价位的PC更高的游戏性能，才能体现出优势。为了迅速普及，主机的价格不宜过高，通过庞大的装机量吸引软件支持，抽取第三方权利金才是盈利的主要方式。任天堂发明的权利金制度深入人心，就连Steam和iOS等非主机领域的程序商店也采用了这一模式。总体而言，任天堂的成功，乃至世嘉、索尼等所有日本主机厂的成功，都依赖于细腻的商业思维，而非强大的绝对技术力。之后，雅达利意图东山再起，但1982年那场大崩溃让人闻"雅"色变，不论是玩家还是经销商都对这一品牌心生反感，2600之后推出的主机销量都不高，最后一台硬件"美洲虎"在1993年推出，卖了20万就卖不动了。雅达利在1996年宣告破产，贱价甩卖了全部遗产，虽然在今天，雅达利这个商标还在使用，但商标的拥有者与那个制造2600的雅达利已经没什么关系了。EA的创始人特里普·霍金斯鄙夷任天堂依赖权益金吃饭的商业规则，试图"逆天"，通过高昂的硬件售价直接盈利，降低权益金，吸引第三方加盟，结果699美元的售价把3DO这台主机的前途毁了个一干二净。在FC诞生之后长达18年的时间里，主机市场几乎都是日本人的天下，没有一台美国主机获得成功。

美国游戏的灵魂在PC产业，而非主机。1981年，英特尔8080处理器和微软DOS系统随IBM PC杀入市场，获得成功。直到今天，英特尔和微软依然是PC产业的领跑者。当然，那时PC的游戏性能无法与同期的主机相提并论，PC在诞生之初的目的也不是为了游戏，而是办公等商用领域，当时的普遍观念认为，PC只要能玩玩纸牌和扫雷之类的游戏，消遣一下就够了。转折点出现在上世纪90年代，PC民用显卡的性能超越了主机，催生出《毁灭战士》等不朽名作，主流玩家才发现了PC游戏的价值。不过，DOS的游戏虽然丰富，运行起来却比较麻烦。主机的配置毕竟是固定的，很容易进行针对性开发，而PC的硬件型号多如牛毛，DOS允许程序直接访问硬件设备，运行速度很快，却对开发者和玩家造成了负担。编程人员必须收集市面上所有硬件的资料，将其写入支持包，玩家在启动游戏之前也要手动选择设备型号甚至是中断指令，比主机游戏麻烦得多。微软随Windows 95推出了DirectX（下文简称DX）这一API作为中间层，解决了问题，让PC成为大众可靠的游戏平台。

相比较美国繁荣的PC游戏市场，电脑游戏在日本多年来一直不愠不火，原因是多方面的。IBM PC使用的DOS系统在一开始无法显示日文字符，NEC公司便打造PC-98系列，垄断了市场。严格意义上讲，PC-98并不能算一个独立的标准，它的CPU依然基于英特尔，唯一一代由NEC生产的V30也是逆向工程8086的产物，后来采用的CPU是常见的英特尔286、386和486。在零部件上，PC-98跟IBM PC的差异不大，二者的主要区别在主板上，PC-98并没有使用当时流行的ISA总线，而是自创了一条C总线，内存管理、显卡输出和BIOS也略有不同，但这都是细节问题，并没有本质上的差异，DOS和Windows系统依然能在PC-98上运行，NEC独霸日本市场靠的是自主操作系统对日文的良好支持。但好景不长，IBM日本分部在上世纪90年代推出了能够显示日文的DOS/V系统，微软也发布了日文版Windows 95，PC-98很快失去了垄断地位，NEC又拿不出可以与Windows媲美的图形操作系统，日本的电脑标准就这样衰亡了。1983年FC发售后，日本的主机市场规模彻底超越了电脑市场，有实力的开发商竞相为FC制作游戏，任天堂为了树立良好健康的企业形象，将大量有争议的题材拒之门外，一些剑走偏锋的公司只能窝在电脑平台，PC-98就这样成为了低劣软件和成人游戏的聚集地。从PC-98到DOS/V和Windows 95的转型又削弱了日本电脑游戏市场的规模，一系列波折注定了电脑游戏在日本只是小众产品，影响力极其有限。《生化危机》等主机大作推出PC移植版，主要面向的也是欧美市场，而非日本本土。就算是早年靠SLG发家的光荣，其推出的"信长的野望""三国志"等游戏也是有主机版的。对于日本玩家而言，PC甚至不是必需品，在智能手机普及之前，他们就养成了用手机上网的习惯，这也是当地的一个独特现象。直到今天，有主机但没有PC的日本玩家依然大有人在。

硬件标准篇

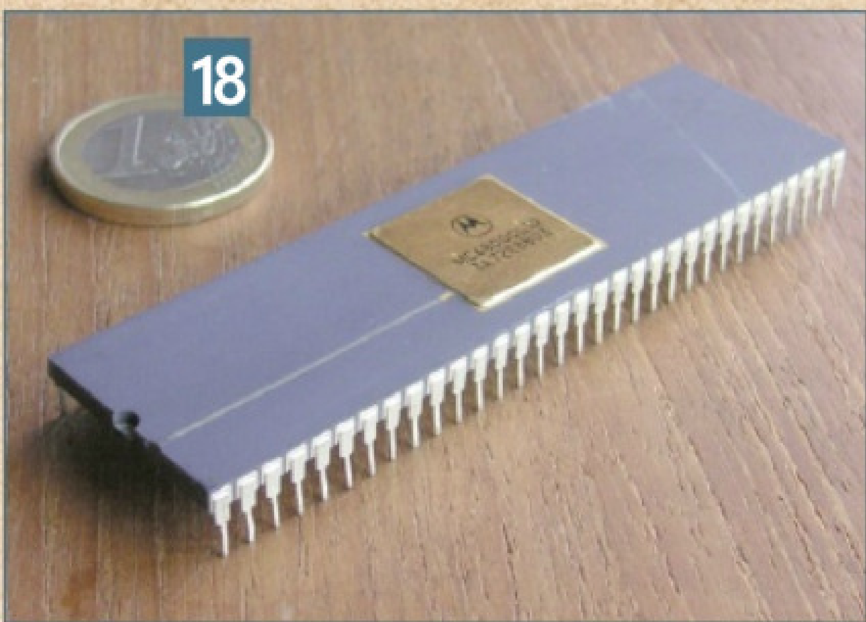
日本的半导体产业不够发达，也是在PC领域落后的原因之一。日本主机的画面靠的是单独定制的特殊视频标准，而非强大的芯片，主机厂使用的芯片，核心技术来自硅谷，大都没有自主知识产权。

上世纪80年代的处理器大战是英特尔和摩托罗拉的战争，日本的各种游戏设备在2D时期最常见的CPU是6502、Z80和X68000。研发6502的MOS公司是部分摩托罗拉员工自立门户的产物，Z80的研发者Zilog来自英特尔的核心团队，大名鼎鼎的X68000则是摩托罗拉本部的拳头产品。当时，虽然日本的主机厂没有核心的芯片技术，但2D图像的原理比较简单，软件层面不难搞定，所以真正的麻烦在后来的3D时期。

日本街机在3D时代初期的确有过一段辉煌期，但那只是他们花重金购买西方军用设备的结果，依然缺乏核心技术。SGI（Silicon Graphics InC.，硅谷图形公司）对于现在的玩家是一个陌生的名字，该公司的发展重心是MIPS架构的大规模图形工作站，并没有推出过NVIDIA和ATI那样的独立PC显卡。SGI的工作站拥有极其强大的计算能力，售价也十分高昂，主要面向好莱坞的特效工作室和军方的模拟训练设备，《侏罗纪公园》《终结者2》等科幻大片的特效就是用SGI工作站渲染而成的。SGI虽然于2009年破产倒闭了，但它给行业留下了大量宝贵的财富，比如与DX并驾齐驱的OpenGL，至今依然是主流API。作为3D技术的奠基者，今天很多约定俗成的规则都由当年的SGI制定。

NAMCO在1988年找到SGI，购买了他们为美国空军研制的战斗机模拟舱技术，开发出日本的第一块3D基板System 21，创作了多部模拟飞行游戏，如《星际之刃》和《空战》，其中《空战》的制作组后来移师主机平台，打造出知名系列“皇牌空战”。SEGA不甘示弱，找到马丁·玛丽埃塔（军火巨头洛克希德·马丁的前身）公司，打造出自己的3D基板Model 1，基板上最著名的游戏莫过于1993年的《VR战士》，掀起了3D格斗游戏的时代。当年半导体的集成工艺不够高，此类3D基板要搭载十几块甚至几十块芯片，进行并行运算，成本极为高昂。以System 21为例，2块芯片负责整数运算，5块芯片负责3D的浮点运算，2块芯片处理音效，另有3块芯片负责液压体感升降装置，合计11枚。街机的目标就是用昂贵的设备打造出主机无法匹敌的豪华体验，在早年，这种堆芯片的模式暴力而有效。但随着半导体集成工艺的飞速发展，一块小小的PC显卡也能拥有不亚于大型工作站的3D性能，SGI如同一只庞大而笨拙的恐龙，逐渐消亡，一同毁灭的还有NAMCO和SEGA那些昂贵的大型基板。1998年使用单CPU、单显卡、与DC主机互换的NAOMI基板性能超越了昂贵的Model 3，一个时代就此结束了，3D街机辉煌不再，成为了主机的一个附庸。

3D街机诞生后不久，主机也进入了3D时代。索尼的久多良木健对SGI的工作站也十分推崇，他联手NAMCO设计出第一代PS主机。PS也购买了SGI的技术授权，同样使用MIPS架构，但主要目标是控制成本，而非提高绝对性能。毕竟，一台街机可以卖上百万日元，但主机的价格若高于5万日元就是自取灭亡。任天堂为了对抗索尼，干脆把新一代主机



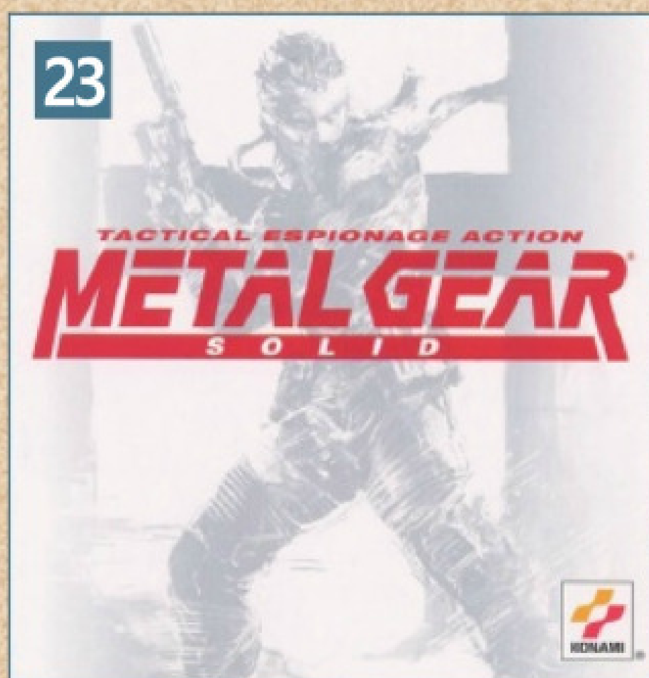








18.摩托罗拉X68000被广泛用于日本的16位游戏平台
19.SGI虽然早已破产，但它给世人留下了无数宝贵的遗产
20.《VR战士》开创了3D形态FTG的时代
21.N64的显卡强劲，但坚持使用卡带媒体使其众叛亲离
22.PS开创了索尼在游戏业的王朝











23.初代《潜龙谍影》由微软从PS移植到PC上
24.DC成为了SEGA的最后一台主机
25.PS系主机之父久多良木健
26.比尔·盖茨，索尼碰上他可算是遇到了大麻烦
27.PS2的网络计划让微软大为震动

N64的设计全部包给了SGI。N64的显卡和CPU都强过PS，但内存和卡带的容量限制拖了后腿。任天堂只是一家单纯的游戏公司，对于制定软硬件标准的兴趣不大，作为家电企业的索尼则有着更大的野心。久多良木健把PS家族的芯片研发搬到了著名的木原研究所，这一部门由“Walkman之父”木原信敏指挥，负责各类硬件。索尼对技术钻研得比NAMCO和SEGA更透一些，PS、PS2和PSP的芯片都是由他们的工厂自主生产的，虽然增大了前期投入，但对于后期降低芯片成本十分有利，长远来看还是值得的。初代PS的累计销量超过1亿台，这是一个任何人都无法忽略的数字，意气风发的索尼在游戏界站稳了脚跟，试图通过下一代主机PS2，将势力延伸到更广的范围，谁知，这一出手，就触怒了微软。

索尼在一开始并不是微软的敌人，微软代表的文化是以操作系统和软件技术为主导的“书房文化”。一流企业玩标准，二流企业玩技术，三流企业玩产品。微软作为一流企业，在早年并没有推出自己的游戏机，但DX经过多年的耕耘，已经成为3D图像界的第一标准，绝大部分欧美的显卡公司和游戏开发商都必须紧跟DX的脚步，否则难以在市场上生存。PC游戏市场在上世纪90年代非常兴盛，光靠Windows和DX，微软就赚得盆满钵盈，集团对于具体的软硬件产品并不上心。当时的PS等日系主机是单纯的游戏设备，多媒体功能极其有限，最多只能播放CD唱片而已，它们所主导的“客厅文化”在利益上与微软的“书房文化”并没有产生直接的冲突。微软曾经为KONAMI把《潜龙谍影》移植到PC上，KONAMI也曾为微软代工过《帝国时代Ⅱ》的PS2版。微软的游戏部门甚至产生过在PS上制作原创大作的念头，最终因为没能谈妥权利金问题而作罢。

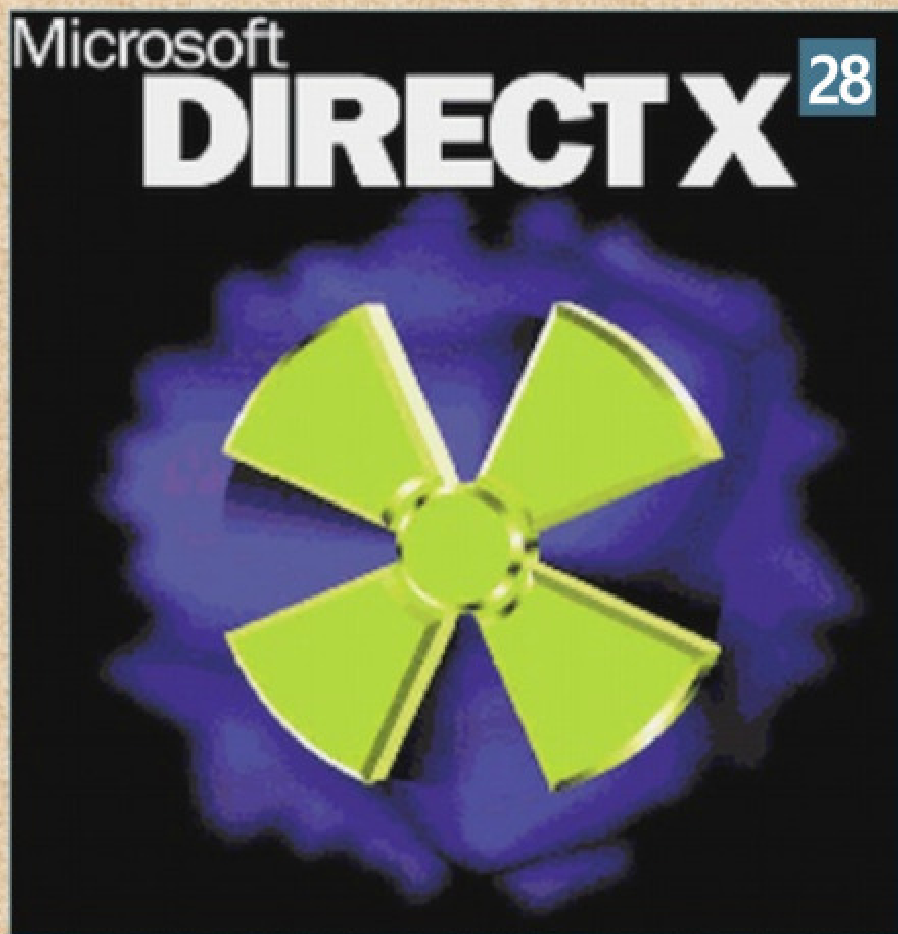
上世纪90年代末，情况逐渐发生了变化，“后PC时代”的概念被热炒，大部分人都认为，具备网络浏览和数据处理功能的“信息家电”将成为PC在客厅的替代品，对传统PC行业形成冲击。微软早已预见到这一情况，于1996年推出了小型化的嵌入式操作系统Windows CE。SEGA在当时为了发展网络与微软走到了一起，他们不但为DC配备了Modem，还为其预装了Windows CE和IE 3.0。可惜两家公司的合作始终不够深入，Windows CE环境的执行效率与SEGA本社的开发工具有很大差距，大部分公司都对微软的环境嗤之以鼻，选择SEGA研制的开发套件，只有少量PC移植作品使用了Windows CE。微软将自己的操作系统塞进了SEGA的硬件中，却未能深入主机领域，这一政策给玩家带来的便利无非就是通过DC自带的IE浏览器上网冲浪，仅此而已。转折点始于1999年，由于产能不足等原因，DC在日本出师不利。另一方面，微软则通过各方渠道，获得了“PS2将采用Linux操作系统，并大幅强化网络功能”的情报，这标志着索尼将首次具备直接冲击PC行业的实力。比尔·盖茨大为震动，他在索尼正式召开新闻发布会之前，亲自赶赴日本与索尼社长出井伸之会谈，希望对方能够采用Windows操作系统，却遭到了断然拒绝。出井认为自己有足够的底气向微软说“不”，PS的销量很快将突破一亿大关，在可以预见的将来，PS2获得的成功也不会比前任逊色。有了PS2庞大装机量的支持，索尼可以发展各种软件业务，向微软发起正面冲击。1999年春，SCE召开了盛大的发布会，公布了PS2的硬件配置和其对应的“PLAYNET”网络。“PLAYNET”所提供的电子物流服务，可以让索尼成为娱乐内容供应商，为玩家提供MP3下载、RMVB在线观看、电子版游戏付款等丰富功能。这一计划对PC的多媒体娱乐形成了实质威胁，甚至足以影响到传统零售商的利益。在谈到PS2采用Linux操作系统的决定时，久多良木健信心十足地说道：“微软制定了书房的标准，而我们将制定客厅的未来生活。”

以今天的眼光来看，“PLAYNET”计划颇有放卫星的嫌疑，PS2虽然支持Linux，但它并没有在内核中集成这一系统，用户只能自行购买零售版光盘，再加上主机CPU的整数性能较弱，运行速度很慢，意义不大。PS2最终的网络系统

只能满足联机对战的基本需求，最多不过是下载几个DLC，没法付费购买游戏本体，至于视频和音乐下载则更是镜中花、水中月，这些功能直到PS3才得以实现。但索尼的这颗烟雾弹成功迷惑了消费者，让玩家对DC实在却有限的网络功能倍感失望，选择了持币观望PS2。对于微软而言，1999年的这场气动山河的发布会，已经成为PS2向Windows发动首轮冲锋的号角，只要索尼公布了这一野心勃勃的计划，微软便不会深究它的真假，全力反击才是唯一的生存之道。客厅争夺战是一场持久残酷的战事，一旦在起跑线上落后于人，面临的结局便只有满盘皆输，微软和索尼双方都怠慢不得。观看了这场发布会之后，比尔·盖茨极为愤恨，他将出井伸之和久多良木健不逊的态度视为对微软乃至他个人的直接挑战，杀入主机业的念头在他的脑海中逐渐成型。

微软也有足够的底气，DX已经把OpenGL踩在脚下，NVIDIA和ATI等PC显卡在微软的支持下飞速发展，风头已经盖过大型的MIPS工作站，微软连3D技术的祖师爷SGI都能干掉，当然更不怕SGI扶持的那一堆日本企业。当年微软打造DX的目的就是扶持PC产业，打破日本在游戏领域的垄断。DX研发之初的内部代号为“曼哈顿计划”，微软希望这套标准能够像轰炸广岛和长崎的原子弹一样，击溃日本游戏产业，只是那时微软把重心都放在了PC上，高层还没有亲自推出主机的计划。历代DX的图标都是一个类似核辐射警告的危险十字，6.0版之前的Logo尤其明显。在索尼与微软闹翻的几个月之前，微软图形部门的DX小组就有了推出主机的想法，计划原名“DirectX Box”，后简化为Xbox。比尔·盖茨决心与索尼作战到底，英特尔和NVIDIA等PC制造商也表示了支持，微软高层立刻给Xbox开了绿灯，项目代号“中途岛”，与“曼哈顿”相映成趣，意义不言而喻。Xbox完全可以视作PC对主机行业的逆袭，它采用奔腾Ⅲ 733作为CPU，显卡是NVIDIA定制的高频版GeForce 3，声卡支持杜比解码和5.1声道……从硬件角度来看，这就是一台彻头彻尾的PC，它与普通PC在架构上的区别可以忽略不计。如果以2001年PC硬件零售价的标准来看，光是一块完全支持DX8的GeForce 3的价格就超过300美元，整机价格合计高达700美元以上，拥有这一切的Xbox却仅售299美元，其诱惑力可想而知。况且主机的软件环境不同于执行多任务的PC，同等配置下，Xbox的表现肯定比PC更出色。微软通过接近恶意倾销的价格，凭借超高的性价比，吸引大量PC玩家投奔Xbox。

当然，比尔·盖茨并没有指望第一次推出主机就能大获全胜，Xbox只是一代试水产品，好戏还在后面。上一代主机大战以PS2的1.5亿销量划上了句号，Xbox的装机量仅为2400万，但我们不能单纯地把微软看作失败者。PS2的性能更弱，开发环境更差、权利金更高，主要靠领先一年多的首发时间和向下兼容PS的基础才获得了领先优势，第三方的怨声载道已经为索尼今后的衰退埋下了种子。反观Xbox，虽然销量有限，但强大的性能和健全的开发工具都获得了一致好评，微软所欠缺的，只是在主机领域的积累而已。当然，微软只是主机领域的新手，在整个IT行业，缺少积累的不是微软，而是索尼。PS2与Xbox的战争，并不能简单地视为索尼和微软的战争。独立研发PS2的索尼，所面对的真正对手







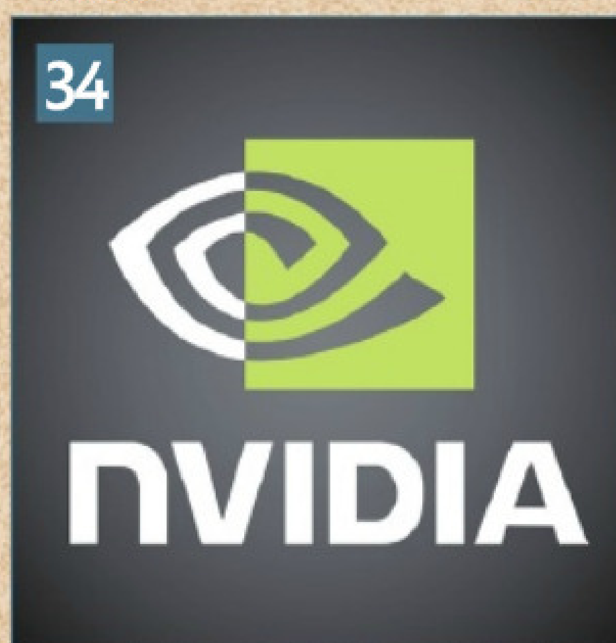


28.DX从1.0沿用至6.0的Logo，意义不言自明
29.从硬件角度来看，Xbox就是一台PC
30.“情感引擎”是索尼自主研发的CPU，但这就是他们的极限了
31.索尼耗费巨资委托IBM开发Cell，却被摆了一道





32. Xbox 360的CPU使用了大量Cell的现成技术
33.为了推广蓝光，索尼付出了太多太多……
34.NVIDIA的实力毋庸置疑，但索尼没有在他们那里得到什么好处
35.黄仁勋在PS3上赚了一笔
36.从2010年开始，索尼禁止PS3使用Yellow Dog Linux等等第三方系统







也不是微软一家公司，而是英特尔、NVIDIA等Xbox硬件供应商，乃至整个硅谷的产业联盟。不以半导体工业见长的索尼，根本不可能与硅谷的巨头比拼性能，只能通过率先发售的策略抢占市场，受限于日本的基础工业水平，PS2就是索尼最后的好日子了。2000年夏天，PS2首发后不久，PS3计划迅速上马。由于PS2的CPU“情感引擎”已经达到了索尼半导体工艺的极限，他们没有能力设计更大的芯片，只能考虑并行工作模式，将16块“情感引擎”插入同一块主板上，作为原型机测试性能。量变不一定能引发质变，这台蹩脚的原型机带来了灾难性的测试结果，逼迫索尼与IBM和NVIDIA签订了共同研制的合同。为PS和PS2开发芯片的木原研究所，也于2006年被关闭，索尼独立的芯片研发团队就此烟消云散。

实际上，比尔·盖茨在批准Xbox计划之前，就已经料到了索尼的结局。IT产业的上层资源根本不在日本人手里，闭门造车的索尼无法凭借一己之力设计出与微软相抗衡的下一代主机，一旦索尼选择与硅谷共同研发PS3，丧失技术主导权，那日本人就要倒大霉了。Xbox 360计划的正式启动比索尼晚了整整两年，却抢先在PS3之前发售，性能也不输给对手，按照常理，这简直是“不可能完成的任务”。但实际上，微软、索尼和任天堂把这一代主机的硬件研发交给了IBM、NVIDIA和ATI，研发的速度取决于这3家公司的节奏，IBM无疑是最为忙碌的一方，除了为三大主机厂交付设计之外，他们还要给Mac和服务器用户研发产品。在人力资源如此紧迫的情况下，工程师团队根本无法为3部主机分别设计完全不同的方案。索尼与IBM的合作最早，在2002年便支付了5亿美元的研发费用。PS3和Xbox 360对性能的需求十分接近，为了尽快交货，IBM把PS3的CPU“Cell”的主核心设计直接沿用到了Xbox 360上。索尼耗费巨资，让IBM白送给微软一块研究完毕的CPU，这就是丧失技术主导权的结果。如果PS3由索尼自己独立研发，肯定不会出现这种为人做嫁衣的情况，这不是索尼一家公司的悲剧，而是整个日本IT业的悲剧。除了IBM，在NVIDIA那头，索尼也没讨到什么好处。黄仁勋（NVIDIA创办人之一）最早答应了在2006年提供G80作为PS3显卡RSX的方案，然而最终索尼盼来的只是一块深度阉割过的G70，显存和光栅化单元惨遭腰斩，频率也比宣称的数字降低了足足100MHz，性能只相当于PC上的GeForce 7600GT，连G80的五分之一都不到。在索尼的眼里，就算自己没有技术，只要花钱就能买来最好的产品，而在黄老板眼里，反正日本人不懂显卡，性能高低你自己都弄不清楚，如同送到嘴边的肥肉，不狠宰一笔怎么对得起自己？

有人认为Xbox系主机的成功是微软烧钱的结果，这纯粹是无稽之谈。不论比尔·盖茨多么重视Xbox，微软游戏部也只是个单独的部门，不可能得到整个集团的所有预算，实际上，集团内比游戏部更烧钱的大有人在。微软能在主机领域如鱼得水，也是依靠自己在IT业多年的积累，而非纯靠财力（真正想用钱砸出市场的反而是索尼）。核心技术不在手中，在这个技术引导一切的年代，只想靠“买”的方式来解决问题，这是很不现实的。在错综复杂的商业利益及其他内在关系的综合影响下，对于硅谷来说是“外人”的索尼，就更不可能依仗这种方式。于是，PS3的CPU“Cell”和显卡RSX一路缩水，从久多良木健嘴中的高科技产品变成了价格很高但性能平平的纸老虎。PS3售价高达699美元，完全是昂贵的蓝光光驱撑起来的，去了这台光驱，它的性能甚至连2006年那些售价350美元的中端PC都不如。

久多良木健将Cell视为“索尼集团21世纪的DNA”，按照他的构想，这款IBM研发的处理器不但会成为PS3的心脏，还将应用于索尼的电视、手机等其他产品。久多良木健意图凭借在客厅领域的优势，向IT产业由微软和英特尔主导的书房文化发起冲击。他希望Cell能够进入民用桌面领域，与英特尔和AMD争夺市场，他要完成的，正是当年NEC的PC-98所没能完成的梦想，通过制定自己的电脑标准，与硅谷的大鳄分庭抗礼。讽刺的是，断送久多良木健梦想的并不是微

软，而是索尼自家的派系斗争。由于PS3出师不利，久多良木健被董事会架空了权力，他所构建的整个Cell战略全部成为了泡影。PS3发售半年后，急需现金的索尼便将Cell工厂全数卖给了东芝，并撤回了计划中对半导体事业的数千亿日元投资。Cell在今天依然作为PS3的CPU继续生产，但这款处理器在今后打入桌面市场的可能性无限趋近于零。在2010年，索尼甚至通过系统升级彻底封死了PS3对Yellow Dog Linux的支持，使其退化为一台纯粹的游戏机。微软虽然没能彻底赢得主机大战，但Xbox成功狙击了索尼入侵桌面领域的计划，这也是比尔·盖茨希望看到的结果。

严格意义上讲，除了蓝光光驱之外，PS3的硬件技术属于IBM和NVIDIA，索尼不过就是一装机工，类似国内常见的品牌机公司，没多少技术含量可言。软件方面，PS3使用的OpenGL ES是当年SGI倡导的Khronos协会制定的，Cg语言则由NVIDIA发明，都跟索尼都没什么关系。Xbox 360的硬件虽然不是微软制造，但微软通过谈判巧妙地拿到了相关的知识产权，不再受制于人。况且，DX依然是微软在游戏界最强有力的武器，Xbox 360虽然不属于X86架构，不使用Windows系统，但它的工具包依然基于DX9，与PC游戏开发并没有什么本质区别。只要牢牢将DX掌握在手中，微软就能保持对游戏业的控制力，显卡公司和游戏公司依然要围着它转，索尼缺乏的就是这种标准上的优势。

比起“心比天高、命比纸薄”的索尼，任天堂更加现实。任天堂从未参与过蓝光光盘之类通用标准的制定，自始至终都是一家纯粹的游戏公司。进入3D时代，任天堂了解自己在技术方面的不足，索性将N64、NGC、Wii等主机的芯片研发全部交给美国公司，大量使用已有的成熟设计，规避了风险，也降低了成本。任天堂并没有与微软在技术标准上一较高下的想法，他们的主机多媒体性能较弱，将重心放在游戏本身。在PS3和Xbox 360拼钱拼技术拼得头破血流的时候，任天堂依靠Wii这招太极巧妙地避过了这场争斗。但今天的主机系统越发复杂，对网络的依赖度也越来越高，一台主机想要获得成功，并不是单纯靠游戏就能搞定的。索尼打造软件系统的水平显然不如微软，PSN各方面都比Xbox Live差一大截。虽然PS3的装机量已经赶上了Xbox 360，但收益依然无法相媲美，软硬比（平均一台主机购买游戏的数量）太低，很多人购买PS3的主要目的是看蓝光影碟，而非游戏。PS3有《战神Ⅲ》《神秘海域》等独占作品，但仅此而已，跨平台游戏大部分人还是会选择Xbox 360，一方面是因为Xbox 360版的画面更好，另一方面是因为Xbox Live的社区更完善，用户黏性更高。经过多年的摸索，很多跨平台游戏的PS3版画面已经不逊于Xbox 360版，但PSN这个扶不起的阿斗依然让人头疼，索尼自己尚且不够用心，又有什么资格怪罪第三方呢？任天堂虽然靠太极躲过了一场危机，但能躲得了一时，绝对躲不了一世，2012年的Wii U终于引入了复杂的后台系统，大量问题接踵而至。对于缺乏系统设计经验的任天堂而言，这不是一次偶然的失误，而是一次必然的教训，是每一家公司早晚都要交的学费，逃不掉，躲不了，只能摆正心态，坦然面对，吸取教训，别无他法。

总的来看，日本的半导体工业向来不够发达，自然也谈不上衰退。NEC和日立等公司保留了少量的CPU生产线，给那些对性能要求不高的嵌入式设备提供芯片，跟主流市场没什么联系。街机市场在21世纪步入了寒冬，单独为一款街机游戏自主研发基板已经不再值得，只有索尼这种拥有主机业务的公司才会推出与PS2、PS3共享硬件的新基板。况且，大型机的时代已经过去，PC的性能已经足够强大，没有必要再搞特化。《VR战士5》的基板Lindbergh就是一台搭载奔腾4的PC，很多2D格斗游戏使用的TAITO Type X2也是类似的产物。《格斗之王ⅩⅢ》从未推出过官方PC版，玩家却能在PC上玩到这款游戏，因为Type X2完全使用PC零件搭建而成，就连后台系统都是Windows XP。当然，在任天堂和索尼都将硬件设计完全包出去的今天，早已衰退的街机业为求生存，大量使用PC设备，也算不上什么可耻的事情。但是，完全失去硬件技术话语权对日本游戏业来说并不是好消息。











37.DX依然是微软掌控游戏业最有力的工具
38.Xbox Live会员费给微软游戏部带来了很多收益
39.PSN在功能上不如Xbox Live，其安全管理更是沦为笑柄
40.任天堂习惯了剑走偏锋，但当他们必须面对复杂的技术问题时免不了也要迈出关键一步，而Wii U在系统和网络方面还有很长的路要走
41.《格斗之王ⅩⅢ》使用的TAITO Type X2基板也是一台PC

开发技术篇

日本当代游戏产业始于FC，大部分规则被沿用至今。而美国游戏业虽然在上世纪70年代就初具规模，但正如前文所言，很多公司干的都是“偷抢拐骗”的勾当，山寨和垃圾成风，美国人在很长一段时间里也找不到属于自己的方向。

现代美国游戏业的起点是20年前的《毁灭战士》，id Software的企业文化正是很多美国制作组的企业文化：重技术、重网络、重社区。约翰·卡马克拥有如此崇高的历史地位，并不仅仅因为他是FPS之父，他制定的很多商业规则，在今天已经成为美国游戏界的标准，就算是从来不玩FPS的人，也会对他肃然起敬。虽然今天美国游戏产业的大环境不再像20年前那样开放，也并不是所有PC游戏都重视尖端图像技术、MOD改造和玩家社区，但《毁灭战士》缔造的文化浪潮，为美国孕育了无数难以估价的人才。今日很多呼风唤雨的游戏从业者，都曾经是MOD小组和玩家社群的领导者，这在等级森严、思路闭塞的日本是很难想象的。日本人做惯了主机游戏，更擅长用现成的、有限的环境开发软件。除非碰到平台换代期，否则他们很少去想“如果我有更强大的机能，可以拿去实现什么样的新特性”。街机原本与美国的高端PC一样，不计成本地追求最先进的技术，但随着整个街机产业走向衰退，就算是NAMCO和SEGA也失去了研发新基板的动力。

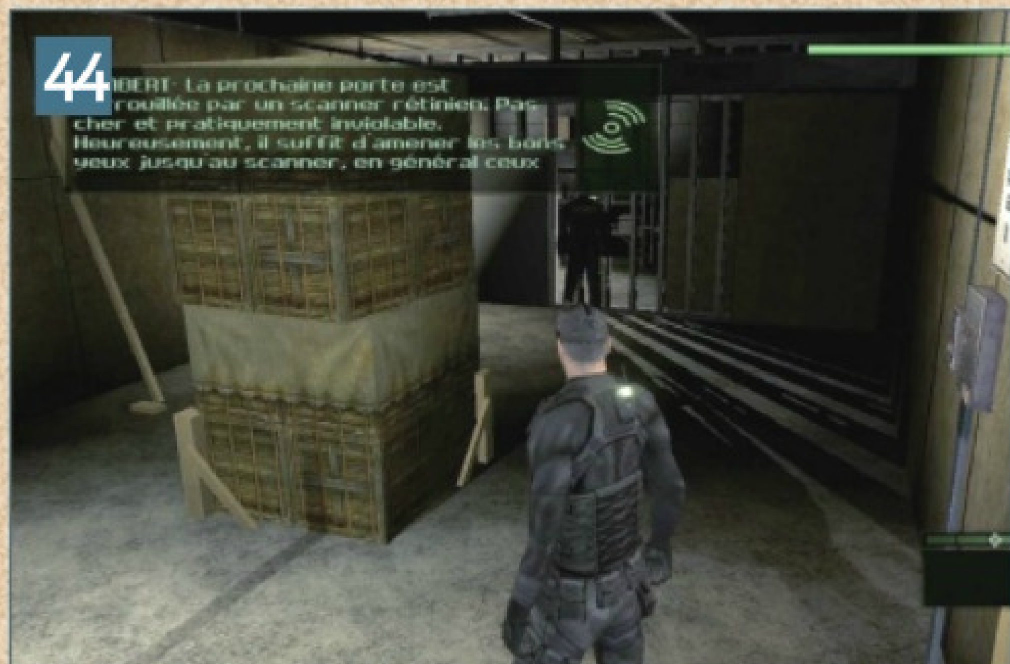
美国游戏界的根在PC，就算是微软的主机，也遵循了PC的图像标准，Xbox基于DX8，Xbox 360基于DX9，下一代Xbox则基于DX11。在Xbox之前，美国人也制作主机游戏，但PS、PS2的开发环境跟PC相差太大，美国人很难适应，只有像顽皮狗这种完全放弃PC、一心钻研主机的公司才能发挥出实力，但这样的制作组毕竟是极少数。西方游戏开发的惯例是先制作PC版，再往各个平台缩水移植（就算是《光环4》这种没有PC版的游戏，也是先在PC上使用微软开发套件制作，然后再编译到Xbox 360环境的产物），PS和PS2版的移植只能算敷衍，而像N64、DC这样与PC较为接近的主机，移植度就要高不少。问题是，跨平台游戏的主机劣化版销量往往都比PC高，比如EA的“FIFA足球”。在上世纪90年代，国内玩家接触的往往都是质量最高的PC版，而在国外，画面大幅缩水的PS版才是销量的大头（PC版画面落后是最近几年的事了，属于EA的营销策略，与技术无关）。Xbox出现后，由于这台主机的开发环境与PC别无二致，欧美公司都选择以PC和Xbox为主版本，PS2为劣化版。虽然PS2版的销量往往超过PC和Xbox，但欧美制作组大都没心情给这台不合胃口的主机做特殊优化，只要游戏能顺利跑起来就行了，反正机能摆在那里，PS2版做得再好也不可能超过PC和Xbox，又何必如此费心。以2005年的游戏《细胞分裂——混沌理论》为例，PS2版不但画面比PC和Xbox差了一大截，连关卡都不一样，限于内存大小，很多Xbox版走得通的路线到了PS2版就被堵死了，玩起来的感觉就像两个游戏，就算你对画面细节不在意，关卡方面的区别也是显而易见的。并不是说欧美公司只熟悉微软系主机的开发，任天堂的N64、NGC和世嘉的DC并非微软设计，欧美人一样玩的转，他们不习惯的只是索尼的机器。似乎只能说，PS系主机多年来的发展方向，与PC是背道而驰的。

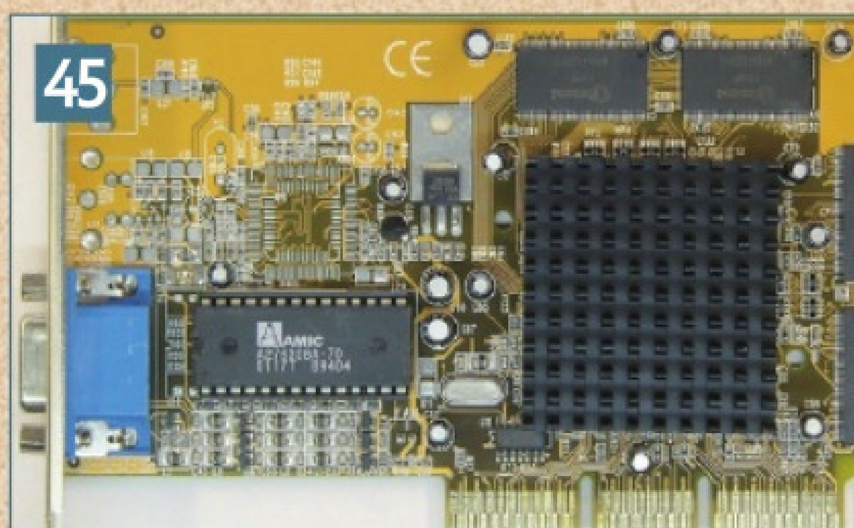
在早年，显卡只是一张“傻块”，一部像素填充机，追求像素填充率，能力十分狭隘，顶点置位、连接线框、蒙皮打光等3D图像的重要工序都是CPU完成的。然而，CPU毕竟不是为了3D游戏而生，效率有限。当时英特尔和NVIDIA

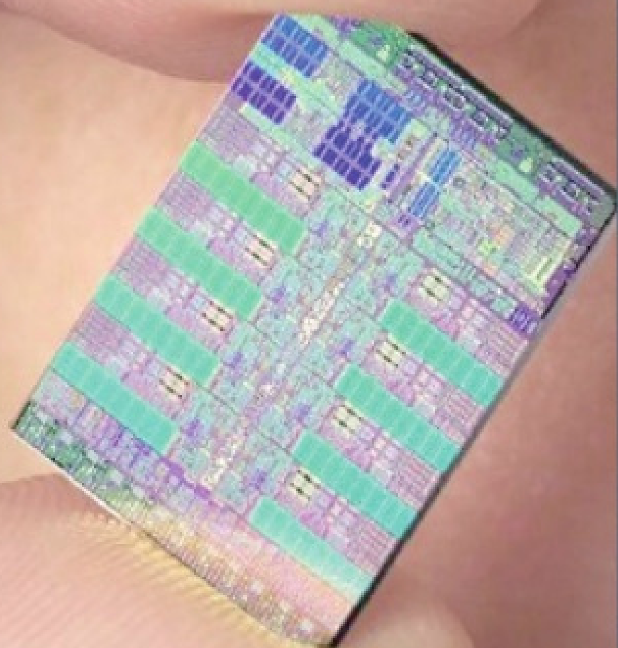
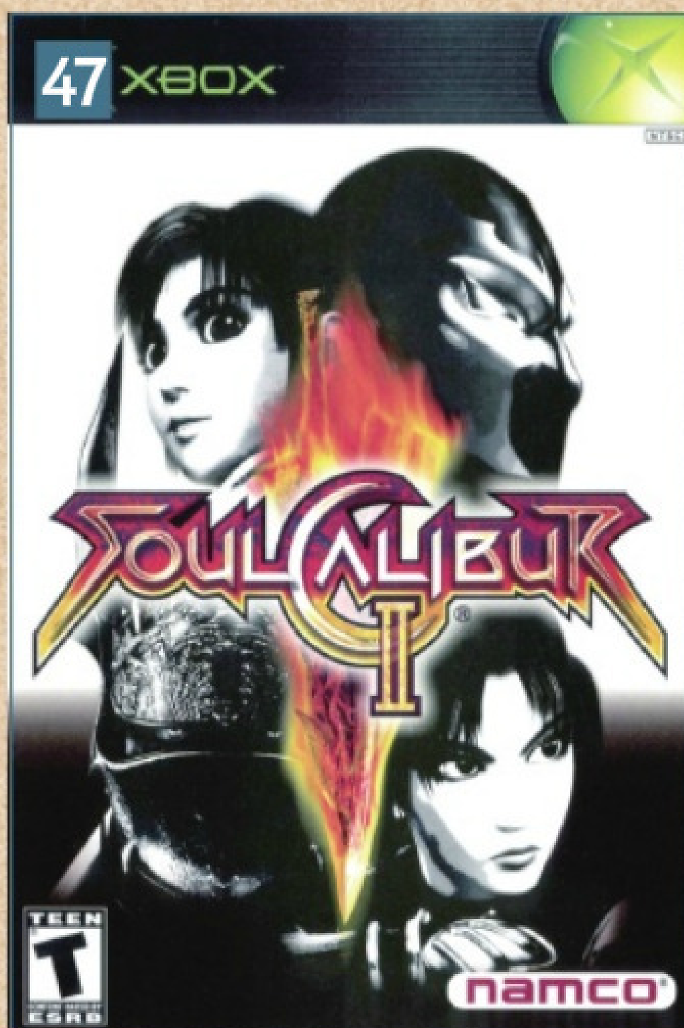
42.现在的id Software似乎也找不到北，卡马克的技术廉颇老矣，但他提出的理念仍未过时
43.如今支撑着FIFA足球系列销量的其实是主机版，其他多平台游戏的情况也大多如此
44.PS2版《分裂细胞——混沌理论》的玩法和画面都比PC和Xbox有所缩水
45.一块GeForce 256奠定了GPU的王朝，从此显卡也开始深远地影响着游戏业的前进











46.Cell的本质是一颗单核CPU
47.NAMCO的《灵魂能力Ⅱ》横跨三大机种，人人有份
48.《潜龙谍影2》的PC和Xbox版移植得还算不错
49.GeForce 3大名鼎鼎的《变色龙》Demo，充分利用了着色器
50.《星际传奇》是第一部使用法线贴图的作品，细节量惊人
51.RSX的性能只相当于GeForce 7600GT





围绕此事展开过一番大论战，英特尔认为只要能造出更快的CPU，这些问题就能得到解决，而NVIDIA则认为，CPU在游戏中还要负责调入地图、AI运算等其他工作，负担过重，应该把图像方面的工序交给显卡，这样才更有效率。微软站在NVIDIA一边，在DX7标准中引入了硬件T&L，将这一系列工序交给了显卡，而非CPU。第一块支持DX7的PC显卡就是大名鼎鼎的GeForce 256，从这一代产品开始，NVIDIA将显卡称作GPU（图像处理器），与CPU分庭抗礼。英特尔遭到重创，但好戏才刚刚开始，一年后，更具革命性的GeForce 3就大刀阔斧地杀过来了。

GeForce 3首次支持的DX8引入了两个意义深远的技术：可编程着色器和法线贴图。可编程着色器允许开发者根据需要，自行编写着色器代码，对像素和顶点进行灵活操作，实现自己想要的特效，虽然限于精度，DX8还不可能真正地实现所有效果（直到DX9.0c才实现了这个愿望），但相对特效固定的DX7，这又是一次革命性的进步。法线贴图不同于普通的2D贴图，可以记录像素的高度，搭配很少的多边形，就能实现相当丰富的细节。英特尔的CPU也能完成T&L工作，只是速度比显卡慢，但可编程着色器的运算量实在太大，哪怕是当时最强大的奔腾4，其浮点运算能力也无法满足这一要求。从DX8开始，显卡的作用不可替代，成为了对3D游戏最重要的部件，CPU则退居次席。着色器和法线贴图直到今天依然是游戏图像最核心的元素，从根本上讲，只要吃透了DX8的特性，吃透了Xbox的开发，就能顺利过渡到日后的DX9、DX10、DX11，反之则相当困难。

索尼走的是一条与PC截然相反的道路，PS和PS2的显卡非常弱，不支持硬件T&L，也不支持可编程着色器和法线贴图，PS2的显卡只相当于DX6级别，想要呈现华丽的画面，靠的是CPU。PS2的CPU“情感引擎”内部包含3个辅助单元，专门用于处理浮点数据，虽然其主频只有300MHz，但它的浮点性能已经超越了Xbox的那块奔腾Ⅲ 733，足够处理着色器运算，但不支持法线贴图依然是一大硬伤，画面细节逊于Xbox。简而言之，PS2通过强势的CPU弥补了显卡的不足，这种与PC对着干的思路已经成为索尼的一种惯性思维，并在日后沿用到了PS3上。但由于日本人技术实力有限，被迫将PS3的芯片交给IBM和NVIDIA开发，栽了个大跟头。IBM和NVIDIA的关系并不密切，没有为索尼单独更改数据走线，协同性很差。PS3的显卡RSX虽然支持DX9，支持法线贴图，但性能很弱，需要通过CPU来弥补短板，但想要让Cell参与图像运算，难度极高。一向擅长忽悠的索尼将Cell称作8核处理器，但这块芯片的本质是一颗单核CPU，它的7个协处理器根本没有独立访问内存的能力，只能在小得可怜的256KB本地存储器中处理数据，非常麻烦，根本算不上一个核心，灵活性甚至不如DX10、DX11显卡的流处理器。按照索尼的神逻辑，那PS2的“情感引擎”也能算成4核处理器，NVIDIA和AMD也可以宣称自己的显卡拥有上千个独立核心，实际上根本不是这么一回事。早年很多程序员懒得钻研Cell的独特编程手段，索性直接抛开7个协处理器，只用一颗主核心，这下Cell真的成了单核CPU，这就是早期跨平台游戏，PS3画面普遍较差的根本原因。

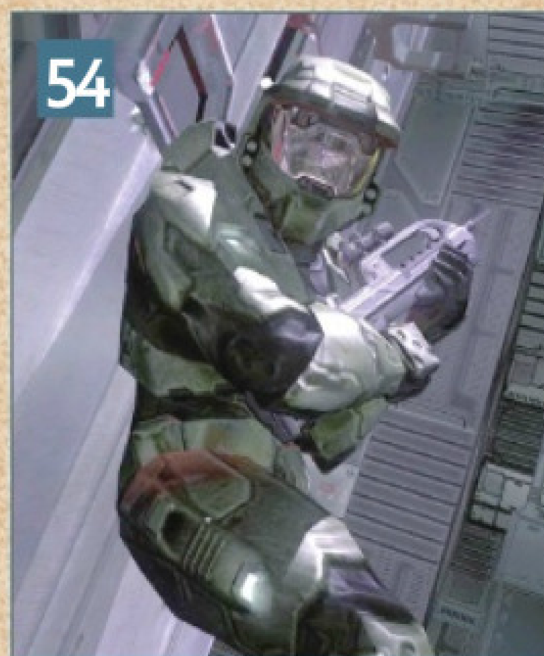
欧美的顶尖工作室面对PS3都高喊头疼，更不要提日本那些实力不济的公司了。PS和PS2在日本的装机量远胜任何

对手，Xbox的生存空间很小，日厂一直在专心研究面向PS和PS2的开发工具。一些日本制作组到了今天还不知法线贴图为何物，依然停留在傻堆多边形的层次，单纯地认为多边形更多，模型就更精细。PS3与Xbox 360的区别不大，但PS3与PS2的区别极大，欧美人面对PS3很头疼，日本人面对PS3的心情则是绝望——十多年来在PS、PS2上积累的经验几乎变成了废纸，一切都要从头来过。欧美人嫌弃RSX的性能太差，觉得用Cell辅助显卡的方式太麻烦，那些二三流日本公司反而认为RSX太强大，头一次碰到如此复杂的显卡，不知何从下手，这种言论听起来很搞笑，但的确是他们的肺腑之言，因为他们之前只接触过PS和PS2，没接触过Xbox，对PC也不了解。当然，并不是所有日本公司都蠢到把所有鸡蛋放在同一个篮子里，KONAMI、SEGA、NAMCO早在10年前就尝试过跨平台开发。KONAMI曾经将《潜龙谍影2》用DX8移植到Xbox和PC平台，移植度很高，小岛秀夫坦言，把大量针对PS2的CPU“情感引擎”编写的着色器代码移植到DX8显卡上，让他们绞尽了脑汁，制作组并不熟悉这种以显卡为主轴的开发模式，颇费了一番功夫。虽然限于Xbox的装机量，这些公司没捞到什么销量，但只要挺过这段技术阵痛期，顺利转型，获得的好处远不止那几十万销量。在日厂全面衰落的今天，这三家企业是少数还能玩得转大制作的公司，靠得就是10年前在Xbox上积累的经验。

日本人常年泡在PS2上，养成了很多独特的习惯，导致他们在日后转型困难。PS2的显存只有4MB，绝大部分游戏只支持隔行扫描，原生分辨率为512×448，这个数字连480i的最低标准都达不到。就算是同时支持16：9和逐行扫描的游戏，分辨率也只有796×448。而Xbox的所有作品都支持480p逐行扫描，部分作品甚至可以实现720p输出，差距明显。由于显存太少，PS2游戏的贴图尺寸一般只有64×64，反正分辨率这么低，又是隔行扫描，就算用上更高分辨率的贴图，玩家一样看不清。为了进一步节省显存空间，使用8位贴图也是日本人常用的作法。8位贴图只有256种颜色，选择很有限，日本的美工精通调色板，对颜色的把握直观而准确，能够用有限的颜色实现满意的效果，给人以清爽之感。但问题就出在这里，到了PS3和Xbox 360上，日本人常年积累的这些习惯反而成了限制他们发挥的绊脚石。目前游戏贴图的主流分辨率是512×512，允许使用24或32位色，日本人对于8位贴图已经养成习惯，一下子给他们这么多颜色，他们反而不知道该如何施展。古人有云，由俭入奢易，由奢入俭难。对于日本的游戏制作者，这句谚语只说对了后半句。如果你常年在PS2这样简陋的机器上搞开发，对先进的Xbox和PC不闻不问，养成大量的不良习惯和思维定势，再扔给你一台PS3或Xbox 360，你根本无从下手。

日本游戏界一个老生常谈的话题是“高清游戏开发难”，这个高清游戏，指的就是现在的PS3、Xbox 360和PC游戏。从数字电视的标准来讲，高清游戏至少要达到720p（1280×720）的分辨率，这也是大部分PS3和Xbox 360游戏的原生解析度。实际上，分辨率只是高清游戏的一个表面，隐藏在画面后的游戏规模、物理运算、脚本互动，才是最重要的地方。只看解析度，分辨率接近无限的PC游戏早就达到了要求，你在10年前用19寸CRT显示器玩《雷神之锤Ⅲ》，分辨率也能达到1280×1024，但你总不能说这部老古董也算高清游戏吧？然而在某些日本的“土包子”眼里，这个分辨率本身就足够让他们大呼小叫了，毕竟大部分PS2游戏只有512×448清晰度，连上世纪90年代早期PC使用的12寸CRT显示器都不如，后者的分辨率至少达到了640×480。日本人对于高清游戏的理解过于片面、狭隘、幼稚，单纯停留在分辨率和画面精细程度上，对于图像之外的变革知之甚少，这种思路注定了他们中的很多人很难做出真正的高清游戏。如果说日本在高清时代一无是处，显然太过偏激，但若说他们裹足不前，则是恰如其分。在高清时代的前中期，日本游戏界的表现并不算太差，他们毕竟拿出了《皇牌空战








52.日本美工擅长使用的是这样的8位贴图
53.像《生化危机4》这样同时支持16：9和逐行扫描的游戏在PS2上凤毛麟角
54.PS2无法实现《光环2》这种应用大量法线贴图的游戏
55.《皇牌空战6》并没有在画面之外给玩家带来惊喜
56.《星之海洋4》的画面相较其他RPG并不占优势







57.《潜龙谍影2》的细节依赖于人工调整
58.《半衰期2》不但画面惊人，开发思想也相当先进
59.《雷曼——起源》表现出色，UbiArt Framework引擎功不可没
60.《雷曼——起源》的制作组只有20人

6》《星之海洋4》等经典系列的续作。这些续作的画面更华丽、场景更大气，但整个游戏的制作思路依然是PS2时代的延续，并没有什么革命性的进步，完成度甚至比前作更低。媒体在评价这些游戏时，尴尬地把“借助高清主机的强大性能，游戏的画面更为华丽”之类的话反复挂在嘴边，因为它们的最大卖点就是画面，仅此而已。玩家虽然颇有微词，但也表示理解，主机更新换代，需要在画面上花很多时间精力，其他方面的内容少一些，是很正常的事。PS2早期也有很多画面华丽、内容贫乏的游戏，但随着时间的推移，制作组逐渐熟悉了PS2的机能，就能把精力从画面转移到其他部分，推出完成度更好的续作。然而，转眼间几年的时光过去了，PS3和Xbox 360已经进入生命末期，玩家期待的那种完成度更高的续作却始终没有出现，日本的经典系列要么彻底沉寂，要么误入歧途。今天的高清游戏早已进入成熟期，画面比PS2好，只是应有的进步，根本不值得吹嘘，你第一次在PS3和Xbox 360上推出续作，可以纯粹靠画面吸引人，毕竟“第一次”总是能给玩家带来新鲜感，但第二次、第三次呢？如果说第一次推出续作完成度不高是因为时间不够充裕，那么为什么在PS3都已经发售6年的今天，日本游戏界依然拿不出玩家理想中的续作？很显然，日本人缺的并不是时间，技术和思想方面的匮乏让他们陷入了沉寂和迷茫。

高清游戏的开发规模越来越大，对引擎技术和团队管理都提出了严格的要求，很不幸，这两点多年来一直是日本游戏业的弱项。一款引擎最重要的不是画面，而是自动化和易用性，欧美工作室在挑选引擎时对这两点十分重视，开发效率高的工具可以大幅节省人力资源。日本却很少有这种现代工业化的意识，一个上百人的项目团队，运作起来依然像个原始的手工作坊。2001年的《潜龙谍影2》是PS2早期的代表性大作，也是当时细节最丰富的游戏之一。以开场那段著名的瓢泼大雨为例，踩过水坑的足迹会溅出波纹，用主视点仰望天空，雨点会打在屏幕上，慢慢滑落，主角如果在暴雨中停留过久，甚至会染上感冒，不停打喷嚏，需要通过吃药来缓解症状。但这一切图像与游戏性方面的互动，都是单一固化的脚本程序，不涉及真正的物理运算，需要制作者一点一点手工添加，非常费时费力。游戏中主要角色的语音长达20小时，对话时玩家可以看到人物的脸，这样一来，就必须对嘴形进行调整，工作量极大。游戏中的嘴形只有日语一种，就是因为制作人实在没有时间和精力为英语单独调整一遍嘴型。在早年，欧美游戏的开发模式与日本差距不大，同样极度依赖于固化脚本和手工调整，但进入DX9时代，各大制作组意识到，随着游戏规模越来越大，对真实度的要求越来越苛刻，手工调整脚本越来越麻烦，必须使用自动化程度高的引擎程序。《半衰期2》作为DX9早期的教科书级作品，为业界带来了一场革命。游戏使用Havok物理引擎，只要设定好物体的质量、密度、体积、重心等基本属性，剩下的一切力学模型交给Havok即时演算就可以了，无需手工调整。起源引擎对人物表情和嘴形的处理也堪称一绝，只要输入想要的情绪，引擎就能自动生成相应的表情，精度甚至比传统的贴点式动作捕捉更高。Valve还开发出一种嘴形工具，搭配表情库使用，只要输入MP3录音，就能逆推出对应的嘴形，包括中文普通话，《半衰期2》一共录制了13种语言，每一种语言都与嘴形相匹配，如果Valve使用传统的贴点动作捕捉或手动微调，其工作量之大将完全无法想象。SEGA等少数日本公司最终也引入了类似的嘴形技术，但毕竟比美国同行晚了很多年，多走了不少弯路。欧美公司对引擎自动化程度的重视已经普及到方方面面，比如2011年的《雷曼——起源》，

开发团队打造了一套名为UbiArt Framework的高清2D引擎，美工只需画出模板图，引擎就能自动生成节点，效率极高。《雷曼——起源》的制作组只有20人，如果按照传统的手工点绘模式制作，这么小的团队不可能满足要求。

内部管理篇

今天的日本游戏企业，其管理经验依然沿用自上世纪80年代末90年代初的思维，30人的开发项目刚刚好，50人的项目管理起来就比较吃力，高于100人的项目很容易出现隐患，往往采取各种保守方案降低风险，这也是现在的日本游戏不思进取的原因之一。

CAPCOM宣称《生化危机6》的开发人员合计超过600人，那是把世界各地雇佣的外包美工和配音演员也算进去的数字，大阪本部参与这一游戏的人员不到200人。按照这种算法，《横行霸道Ⅳ》等巨型沙盘游戏的参与人员早就超过1000了。日本的游戏，细节不可谓不丰富，但很少有人能把这些细节有序地串联到一起，形成游戏的主体乐趣。《潜龙谍影2》整个游戏的细节量丝毫不比同一年的《横行霸道Ⅲ》差，但这些都是东一榔头西一棒槌的恶搞彩蛋，你留意观察可以得到更多乐趣，不留意照样能正常通关。SEGA的《莎木》希望以连载的方式打造一款日本前所未有的3D沙盘大作，公司放任铃木裕烧掉了70亿日元，却只造出一栋烂尾楼，连带着害死了DC，让SEGA黯然退出主机市场。《莎木》画面强悍，细节也极为丰富，但很多细节依然属于不必要的范畴，场景挂着大量用于装饰的小物件，程序也没有特殊优化，每次进出房间的读盘都长得让人抓狂。Rockstar在这方面就聪明得多，《横行霸道Ⅲ》的画面细腻度赶不上《莎木》，但只有这样的画面才能兼顾庞大场景和无缝读盘，给玩家带来流畅的游戏体验。野心勃勃的《莎木》反而证明了日本人不适合制作高自由度的大型3D沙盘游戏，后来的《如龙》聪明地大幅降低了自由度，流程更加线性而紧凑，这才是日本开发者擅长的游戏设计。

EA等美国公司对项目的管理向来比较严格，制作人需要定时汇报情况，进度拖沓、前景不明确的项目会被无情地枪毙，你可以指责他们充满铜锈味，但这的确是企业对投资者负责、公开、透明的体现。而一些日本游戏企业管理模糊，并不是为了照顾所谓的游戏性、艺术性，而是为了浑水摸鱼、骗吃骗喝。CAPCOM曾经公布过《生化危机》和《鬼泣》的PSP版，玩家翘首期盼多年，却连一张实际截图都没等到，几年后一家媒体采访CAPCOM发言人，这两个项目是否被取消了，对方的回答居然是“谈不上取消，因为这两款游戏从来就没正式立案”。换言之，当年E3发布会上向全世界公布的《生化危机》PSP版，只是一通戏耍索尼、戏耍玩家的空头支票。公布与否是我的自由，开发与否也是我的自由，一切都是我的自由，反正只要不签合同，没人规定说了一定要做。比CAPCOM更擅长玩弄此类小聪明的公司当属Square Enix，这家企业的规模位于全日本第三方之最，但在一定程度上却胸无大志，把心计都耗费在小聪明上。Square Enix经常在发布会上信誓旦旦地公布一个新项目，也许没有实际截图，也许没有宣传概念图，也许没有标题Logo，也许连标题文字本身都没确定，但它一定要公布，为的就是吸引玩家的眼球，拉拢各大主机厂的关系，至于游戏什么时候才能投入实际开发，就只有他们自己知道了。《寄生前夜——

61.《莎木》没能拯救DC，反而葬送了SEGA的主机业务
62.《横行霸道Ⅲ》的成功标志着美式3D沙盘游戏的崛起
63.在2009年E3公布的PSP版《生化危机》从未投入过开发
64.《寄生前夜——第三次生日》在整整两年多的时间里竟然只公布了这一张海报……
65.《最终幻想Versus XⅢ》是否早已放弃开发，只有员工自己知道

















66.《勇者斗恶龙Ⅷ》有了老一辈人的协助才没闹出乱子
67.《银河游侠》称得上画面华丽、内容丰富，但糟糕的节奏感毁了这款游戏
68.至少在数值策划上，《白骑士物语》的低级失误数不胜数

第三次生日》在2007年春首次公布，只有一个标题和一张宣传海报，Square Enix最初宣称这是一款手机游戏，一年后又改口说，它的平台是PSP。游戏直到2010年初才公布大量确切的信息，最终于2010年末匆匆发售。明眼人都能看得出，以这款游戏的完成度来看，它最多也就开发了1年，制作组根本不可能耗上3年。就算《第三次生日》没有烂到一无是处，它也完全配不上PS上制作精良的前两代作品。这就是Square Enix在掌机上的惯用伎俩，先公布个标题挂上几年，等着看各方的反应拉拢，再投入开发，时间拖得长不要紧，就说自己慢工出细活，最后只要用一年或者几个月的时间搞搞突击，做出一款勉强及格的游戏，就能拿出来混了。至于他们有没有真的埋头开发了好几年，任何一个心智健全的人都能自行推导出答案。Eidos曾经抱怨，Square Enix日本总部开发一款掌机游戏所需的预算和时间，比Eidos制作一款高清大作的需求还多，其管理之混乱可见一斑。在Square Enix内部，类似的笑话还有很多，《最终幻想Versus ⅩⅢ》早在2006年就已经公布，到现在却连个预定发售日都没有。除非与财年结算有关，否则Square Enix很少对游戏延期发表任何声明，就算预定的发售时间过了，他们也不会做出任何表示，很多玩家和媒体就只能从“某某制作人因病隐退”等官方人事声明中猜测开发组的变故，论坛上的各类舅舅党更是层出不穷。日本人对企业这种作风早就习以为常，但欧美同行就不一定能理解了——你们到底是正规的上市公司，还是鬼鬼祟祟的地下组织？

除了内部管理问题，数据设定混乱也是今天日本游戏的一大通病。日本的老一辈RPG制作者，如堀井雄二和坂口博信等，都玩过笔纸形态的桌面RPG，资历非常深厚，日本国民RPG《勇者斗恶龙》的灵感就源于堀井雄二对于美国RPG名作《巫术》的热爱。这批老人在今天已经全部隐退，新一代制作者普遍缺乏积累，没有经历过美国RPG的洗礼，设计出来的系统和迷宫，逻辑性、严谨性、节奏感都很差。日本新一代RPG公司LEVEL-5的技术力不错，却屡屡在画面之外的问题上栽跟头。《勇者斗恶龙Ⅷ》是LEVEL-5与Square Enix联合开发的作品，没出什么大乱子。LEVEL-5之后开发的大型RPG《银河游侠》和《白骑士物语》都遭遇了滑铁卢。《银河游侠》绝对是心血之作，画面出色，操作流畅，内容也相当充实，但整个游戏的节奏感却相当差，很多迷宫场景重复率过高，面积也过大，枯燥程度吓跑了一大堆玩家，隐藏要素虽多，却属于东一榔头西一棒槌的设计，缺乏一个强有力的引导和整合，破碎感太强。《白骑士物语》的数值设定比《银河游侠》更差，大小问题层出不穷，堪称灾难，这又是一款可以联机的网络游戏，问题就越发严重。比如其首作《古之鼓动》早期一些素材的掉落率很低，刷上一千场都未必能拿得到一个，为了解决这个问题，官方推出所谓的救济任务，以前打上千场都不到的素材变成随便打三四场就能拿到的白菜，没刷过的人欢欣鼓舞，刷过的人吐血三升，此后大部分人都在等救济任务，常规任务无人问津。续作《光与暗的觉醒》又闹出了早期某个任务能单机快速刷GR点数的问题，游戏一发售服务器就变成了鬼服，大部分人都在单机模式里埋头刷点。官方推出补丁削弱了任务所得的奖励，依然有人选择不升级版本断网刷，刷到满意再联机打补丁；通关后的古都敌人丰富，可以拿到所需的大部分素材，古都内得到的鉴定装备比任务奖励更强大，开宝箱远比刷素材划算，大部分任务又一次无人问津；官方为了消除这种怪圈，通过更新放出了更强力的装备，但两周一更新的频率让玩家窒息，往往是一套武器还没做完，下一套更好的就来了，很多人就此彻底离开了游戏。至于职业不平衡，刷金币Bug等网游常见的问题更是不一而足。《白骑士物语》没有烂到

一无是处，但游戏暴露的无数低级问题和官方越更新越乱的应对措施让人哭笑不得。如果这些游戏像《勇者斗恶龙Ⅶ》那样，有堀井雄二之类的老人把关，肯定不会出现这么多设计上的致命缺陷。日本现在的制作者往往是一拍脑袋就定数据，不多加斟酌，态度相当敷衍。有的人在公司里混只为图口饭，上司让他设计10个职业，20个任务，我转眼就能设计出来。指标很好满足，至于是不是每一个职业都有人用，每一个任务都有人打，就不是他所关心的问题了。等到游戏公开上线，玩家大吐苦水，制作组又头疼医头，脚疼医脚，越医越糟，加速死亡。原本只有RPG作品会出现这些数据问题，但随着游戏的发展，日本的ACT也引入了升级和收集要素，增加耐玩度的本意是好的，但也连带着把日式RPG的很多毛病都学了过去，令人扼腕。

日本的泡沫经济在1991年就已经破灭，但游戏界却保持了近10年的逆势上扬，直到2000年才出现衰退迹象，这与软硬件技术在这10年突飞猛进的发展有密切的关系。SFC的《最终幻想Ⅵ》是日本2D形态RPG的一代名作，PS的《生化危机》使用3D人物和2D背景结合CG视频实现了初级的游戏电影化，PS2的《鬼泣》则通过全3D引擎掀起了ACT的新时代，在PS3和Xbox 360之前，每一代新主机发售，日本人都能创造出充分挖掘硬件性能与特色的游戏，引领时代潮流，这是一种对新机能、新类型的强烈渴求，这种欲望成为了促使日本游戏界不断向上攀升的内在动力，使其在大环境不景气的情况下依然保持了飞速增长。然而，PS2时代结束后，这种内在动力却逐渐消失了。从画面的角度来看，PS2当然算不上完美，但对于日本人而言，PS2足够实现他们理想中的大部分游戏设计。日本的开发者并不像美国人那样，对机能有着近乎无限的需求，PS2虽然开发环境不便，但它的性能基本满足了日本的需求，就算有了更强的硬件，他们也不知道该如何发挥。所以PS2成为了日本游戏的最后一个黄金期，他们在PS3和Xbox 360上的作品大都是所谓的“高清PS2游戏”，画面增幅明显，设计思想却没有大进步。从《半衰期2》到《战争机器》，从《孤岛危机》到《横行霸道Ⅳ》，高清时代的每一次技术飞跃，都不是日本人完成的，他们再也拿不出像初代《生化危机》和《潜龙谍影》那样引领业界的作品，只能麻木地看着欧美游戏产业继续发展，自己却裹足不前。日本人不需要更强的机能，这种制作思想的限制让PS3和Xbox 360无法成为激励他们继续前进的主机，失去了强大的内在动力，失去了主观能动性，自然一泻千里。日本游戏业的管理并不高明，但直到近年才真正暴露出问题，一方面是高清游戏开发规模越来越大，对管理的要求越来越高，另一方面与内在动力的丧失有关。一个人人充满热情、为梦想而奋斗的团队，不需要太严格的管理，也能实现很高的效率，反之则不然。前CAPCOM开发总指挥稻船敬二在离职后对老东家提出了很多批评，根据他的说法，PS、PS2时代的CAPCOM，员工热情高涨，真的是在燃烧心血制作游戏。到了PS3时代，虽然开发组经常加班，但员工大都没什么奋斗的目标，就算加班到深夜，也只是消极怠工，做出一副样子给组长看而已。

大部分日本公司不了解PC，也玩不转PS3和Xbox 360，把掌机当作避风港，躲在里面苟延残喘。日本公司擅长小成本、小规模制作，当年简单的黑白GB都能做出不少充实的游戏，现在的NDS和PSP，性能比GB高出了不知多少倍，理论上有很大的发挥空间。如果日本开发者能够认真对待NDS和PSP，将它们视作家用机的延续，日本游戏业还能保持相当的生命力。在这两台掌机刚问世的初期，确实诞生了很多极具诚意的作品，但随着潮流的转变，整个日本掌机市场很快被引入了歧途。NDS早期的《新超级马里奥》和《马里奥赛车DS》销量很高，但任天堂利润率最高的产品并不是这些传统品牌，而是《川岛隆太脑力锻炼》《英语菜鸟训

69.《半衰期2》是高清游戏的先驱
70.被国内玩家戏称为“脑白金”的NDS健脑游戏
71.《战争机器》让虚幻引擎3一战成名
72.《孤岛危机》是画面技术的一座巅峰
73.《怪物猎人》在PSP上的成功让其他日本厂商红了眼











栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris







74.Luminous引擎的开发效率令人担忧
75.PS3在日本6年来积累的装机量被3DS用两年不到的时间就超越了
76.《生化危机——启示录》是少数用到了法线贴图的3DS游戏
77.《潜龙谍影——原爆点》的画面不差，但谈不上惊艳



练》等特殊作品。这些被国内玩家形象地戏称为“脑白金”的东西在本质上更接近工具软件，算不算游戏都是个问题。任天堂凭借这些一本万利的所谓“新形态游戏”大发横财，上梁不正下梁歪，起表率作用的第一方尚且如此，第三方自然更不在乎了。于是，大量工具书和电子小说如同潮水般涌入了NDS，这些东西在iOS上或许只值5美元，但在NDS上就可以卖到4800日元，因为4800日元是掌机游戏的标准价格，当然，前提是你还能把这些作品当成游戏。水一旦被搅浑，想再变清就不那么容易了，NDS上一直不缺传统的ACT或RPG，但很多作品的态度都相当敷衍，整体素质反而不如之前的GBA时代，被讥讽为骗钱的“奶粉游戏”。PSP的性能胜过NDS，日本人在初期却把这台掌机当成冷饭机，推出大量PS的移植和复刻游戏，新意寥寥。《怪物猎人携带版》热销后，日本公司又把此类游戏当成万金油，一窝蜂地推出刷素材的游戏，甚至不惜扭曲历史悠久的老牌子来赶这趟浑水。《最终幻想》成了刷刷刷，《潜龙谍影》成了刷刷刷，《皇牌空战》成了刷刷刷……PSP是一台奇妙的机器，不论什么牌子、什么类型，到了PSP上，统统都会变成刷刷刷。表面上看，PSP似乎什么经典系列都有，但实际上，如果你对《怪物猎人》没兴趣，那PSP上就没有多少你能感兴趣的游戏，大部分作品都是《怪物猎人》的变体。

历史的进程在这里发生了有趣的变化，早年沉溺于劣质改编和山寨抄袭的美国游戏公司投入巨资打造PS3和Xbox 360的大作，多年来励精图治的日本人却纷纷干起了“偷抢拐骗”的勾当。Xbox 360是微软的主机，在日本销量不高很正常，但PS3在日本混得也不算滋润。SEGA曾经为PS3打造SRPG大作《战场的女武神》，日本首周销量7万出头，惨惨戚戚，后续的2代和3代虽然素质不错，却转移到了PSP平台，玩家笑称“日本的PS3以前最大的敌人是PS2，现在最大的敌人是PSP”，这句话倒也不无道理。耗费巨资开发PS3大作却应者寥寥，被那些在掌机领域混饭吃的同行冷嘲热讽，在这种情况下，惰性心理发挥了可怕的作用，大量在PS3上遭受销量挫折的公司索性遁入掌机避风港，自暴自弃。PS3首发6年有余，在日本的装机量只有900万，远远低于美国（2600万）和欧洲（2850万）。3DS只花了两年不到的时间，就在日本实现了1000万装机量，轻松超越PS3。日本已经形成了以掌机为主的市场，因为常年糜烂在NDS和PSP上，正如前文所述，很多日本公司对于法线贴图等现代3D技术不甚了解，掌机也是要更新换代的，3DS和PSV发售后，很多游戏依然没有用到显卡的新特性。《生化危机——启示录》的图像在掌机上可谓不错，归功于显卡对法线贴图的支持，这才是3DS游戏应有的画面水准，很多制作组却把3DS当成PSP去开发，没有用到法线贴图。日本的中小公司以为缩在掌机上就可以保住小命，但掌机也是在不断发展的，没人能靠NDS和PSP过一辈子，如果这些公司再不摆正心态，他们就只能抱着这两台机器躺进坟墓了。

逆水行舟，不进则退，在日本原地踏步的这些年，欧美同行可一直没闲着。EA、Ubisoft等公司早就对PS3和Xbox 360捉襟见肘的机能表示过不满，盼望下一代平台早日降临。进入2013年，围绕新主机的消息层出不穷，PS4和X720就算无法在今年首发，索尼和微软肯定也会公布相应的官方消息，主机换代已经迫在眉睫。日本的中小型企业今天看到PS3还两腿发软，未能将其灵活驾驭，更不要提什么PS4了。就算是规模最大的几家第三方，对于下一代技术的探索也不够多。CAPCOM的MT Framework引擎以PS3和Xbox 360的眼光来看算得上优秀，它的表现力比主流的虚幻引擎3强得多，但主机换代迫在眉睫，想靠这套老引擎开发PS4游戏，并不合适。目前日厂拥有下一代引擎技术的公司只有KONAMI和Square Enix。《潜龙谍影——原爆点》所使用的FOX引擎完成度很高，但以PS4级别的眼光来看，画面并不

算特别出色。而Square Enix的Luminous引擎虽然图像细腻，但制作组曾表示，短短4分钟的演示就用掉了他们整整一年的时间，如果不能提高开发效率，再强的画面对于实际游戏而言都只是镜中花、水中月。欧美的新一代引擎，不论是虚幻引擎4还是CE3，都极其强调开发效率，游戏规模越来越大，纯粹的画面质量已经不再重要，最重要的是在控制成本的前提下做出更好的画面，Luminous引擎在这方面的表现令人担忧。

其实，游戏并非只有越做越大这一条路可以走，下载游戏的盛行就是一次逆进化。这些售价在15美元以内的作品，论规模自然无法比肩59美元的零售产品，但它们短小精悍，靠创意取胜，给玩家带来的乐趣并不比那些画面华丽玩法空虚的所谓大作差，堪称以小博大的典范。这种思路与FC、SFC时代的游戏很类似，对于擅长小规模制作的日本人而言，可谓十分合适。然而，日本公司却普遍忽视下载市场，最多翻炒几下冷饭，鲜有原创新作出炉。8位机时代那些叱咤风云的游戏设计师，在今天都已经变成了纯粹的商人，位居管理层，对实际开发不再问津。宫本茂被誉为《马里奥》和《塞尔达》之父，是名至实归，但在1998年的《塞尔达传说——时之笛》之后，他就不再担任监督一职，将开发一线交给了后人。2012年的《新超级马里奥2》是社内新人的练手之作，评价不高，Metacritic的媒体汇总只有78分，堪称系列污点。

任天堂不重视下载游戏跟他们自己的小算盘有关，《新超级马里奥》这一系列是纯粹的小品，按照其他公司的标准看，扔到商店卖15美元就是它的价格上限了。而任天堂却敢于将其包装成实体产品，卖39甚至59美元，牟取暴利。在日本公司的开发组被无能的后人占据的时候，欧美那些儿时热





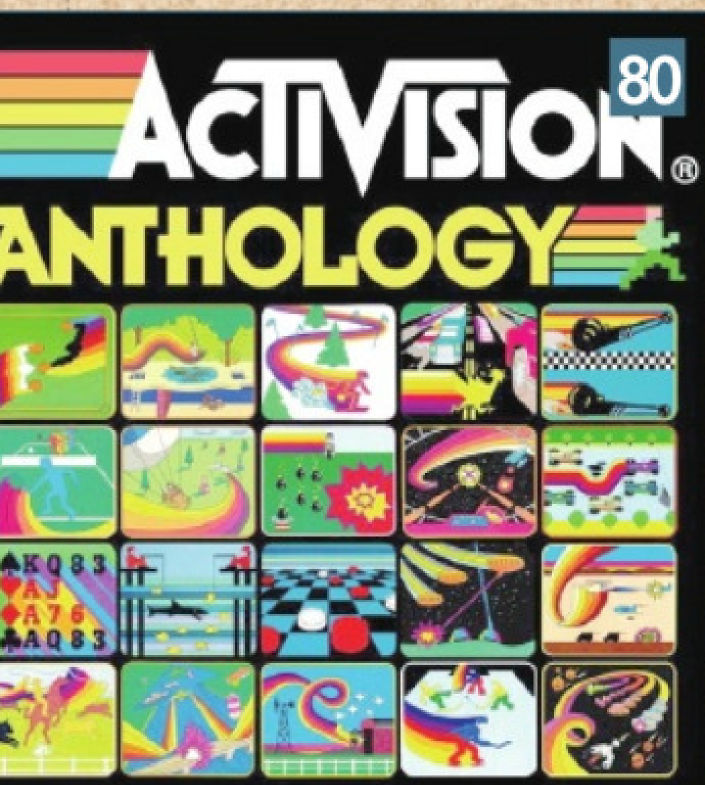
78.新人开发的《新超级马里奥2》成为了系列污点
79.《超级食肉男孩》的素质远超任天堂的奶粉游戏

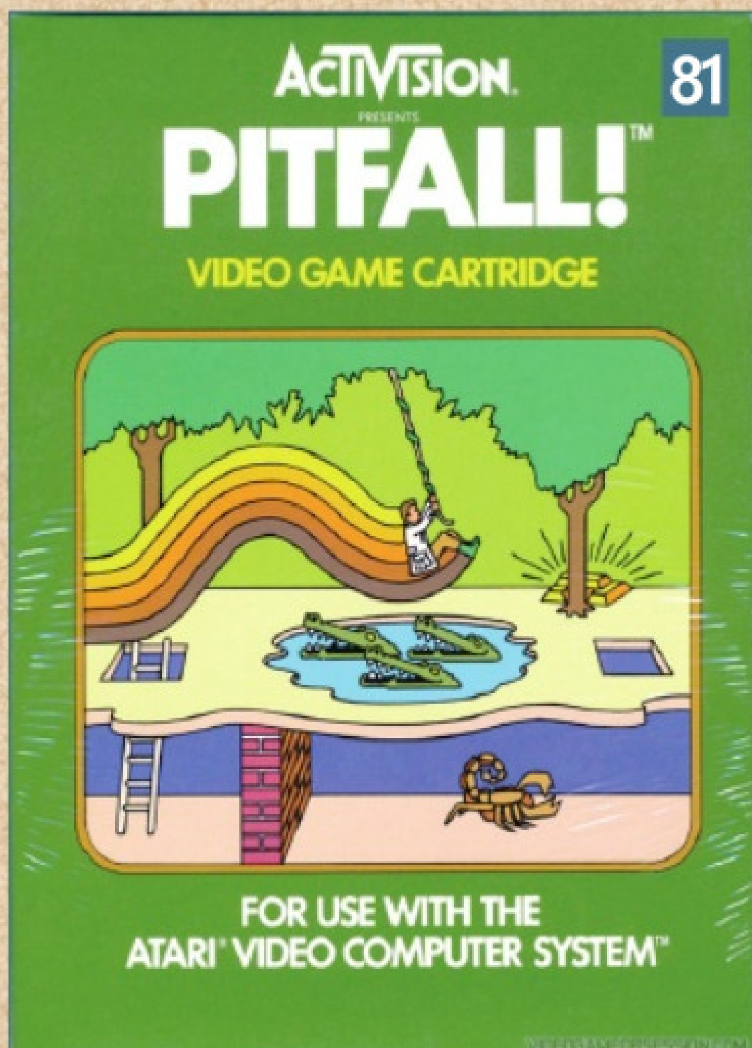
爱日本游戏的孩子，在长大后成为了日本游戏精神真正的继承者。《时空幻境》作为下载游戏的里程碑广受好评，其作者乔纳森·布罗在设计时参考了大量任天堂的作品，游戏关卡中也含有对《大金刚》和《马里奥》的致敬，但“无限控制时间倒流”“没有Game Over”等设计是保守的任天堂绝不会批准的。类似的还有独立游戏界的明星Team Meat，《超级食肉男孩》和《以撒的结合》用新的思维对《马里奥》和《塞尔达》进行重新演绎，其质量远胜《新超级马里奥2》那种“货卖一张皮”的捞钱游戏。大手笔大制作拼不过欧美的巨头，小规模小灵感又不如欧美的独立制作者，这正是日本游戏面临着无处容身的绝境的一种表现。

市场营销篇

在雅达利2600主宰行业的时代，一开始并没有第三方开发商的概念，所有为2600制作游戏的人都在雅达利这一家公司里就职。雅达利对员工的待遇并不好，程序员的工资很低，甚至无权在自己的作品中署名。

80.Activision在雅达利2600上推出了多部经典
81.《陷阱》是Activision在创业初期值得一提的名作之一





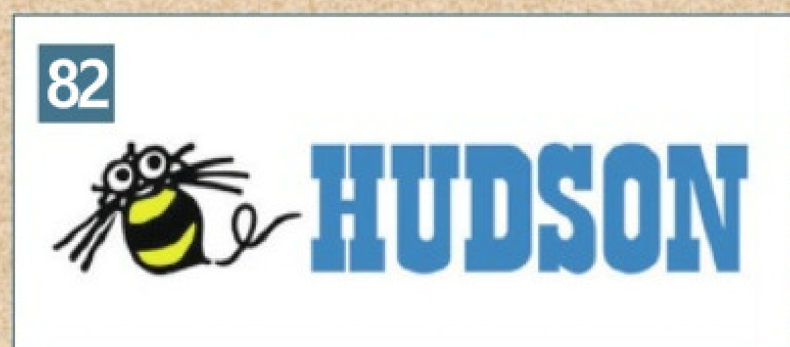
一方面，雅达利认为他们与流水线上的工人没什么区别，算不上艺术家，没有署名的资格。另一方面，雅达利也不想让其他主机厂了解自己的员工信息，不让这些人抛头露面，防止被挖角。程序员与管理层的矛盾越积越深，1979年，一批制作者离开了雅达利，成立世界首家第三方开发商Activision。作为第三方，Activision不制造主机，他们只开发游戏，是一家软件公司。Activision的员工待遇自然比雅达利高，他们还允许制作者将自己的名字印在封面的醒目位置上，就像明星那样。雅达利认为，只有自己才能开发2600主机的游戏，第三方是非法行为，他们将Activision告上了法庭。经过几年的拉锯战，雅达利最终败诉，确立了第三方的合法化。对于这些公司，雅达利十分恼火，第三方开发2600游戏，并不需要给雅达利上缴任何利润。况且，虽然Activision在2600上的游戏素质都很好，但并非所有第三方都像他们那样负责，很多公司都是浑水摸鱼之徒，推出了不少

垃圾产品，加速了2600的灭亡。当然，我们并不能因此而责怪Activision，第三方制度对于游戏界利大于弊，如果只有作为主机厂的第一方才能开发游戏，整个产业的规模不会发展到今天这么大的程度。

有了雅达利覆灭的前车之鉴，任天堂从一开始就对软件质量极为重视。FC首发一年后，任天堂才允许Hudson和NAMCO作为第三方开发游戏，又过了一年，KONAMI、CAPCOM、TAITO、Jaleco也获得了任天堂的认可，这6家公司在当年被称作"六大第三方"，他们是最早一批打入FC市场的企业，可以缴纳较少的权利金，后来者就没有这么好的待遇了。任天堂通过卡带加密和日本的法律牢牢控制住了日本的第三方，他们打算在美国市场故技重施，很快就惹上了反托拉斯法。为了避免遭到美国联邦的制裁，任天堂略微放宽了对第三方的限制，允许KONAMI等部分公司自行生产卡带，但依然需要经过任天堂的允许。Hudson和NAMCO曾大力支持NEC发展主机，与FC对抗，这两家公司曾与任天堂签署过5年的长期合同，合同到期后，山内溥取消了这两家公司的优厚待遇，施加诸多限制，作为惩罚。Hudson从此走向下坡路，NAMCO一怒之下将任天堂告上法庭，也没能讨到什么好处，最终黯然撤诉。NAMCO从此与任天堂结下十年之仇，他们大力协助索尼研发PS，将任天堂赶下了王座，直到21世纪，任天堂陷入空前危机，被迫放低姿态，才与NAMCO实现了全面和解。

PS采用CD光盘作为载体，生产非常方便，索尼放开了软件制造权，允许第三方自行压制光盘，促进了日本游戏界的又一次发展，但这并不代表索尼的心胸就比任天堂更加开阔。PS卖过了一亿台，获得空前成功，进入PS2时代，索尼早早确立了霸主地位，对第三方的态度也蛮横了起来，提高了权利金的数额。索尼允许其他公司压制光盘，并不意味着他们拿第三方就没办法了，暗地里穿小鞋整人的办法永远不缺。日本第三方这时又想起了任天堂的好，纷纷与其恢复关系，可惜NGC销量很低，只有作为任天堂传统强势领域的掌机GBA让他们捞到了好处。Xbox在当时的性能最强、开发环境最好、权利金最低，但这台主机在日本的装机量惨不忍睹，美国市场的反响虽然还不错，却依然无法与PS2相提并论，KONAMI、SEGA等公司在Xbox上推出了几款力作，销量不济，最终还是乖乖地把重心放回到了PS2上。微软在2000年曾经与多家日本第三方进行过秘密会谈，日本公司的感想很复杂，微软开出的条件十分诱人，可这家美国企业在日本能啃下多少主机市场，没人知道，如果Xbox出师不利，自己又触怒了索尼的龙颜，必然死无葬身之地。因此，没有哪家公司在PS2时代敢于将身家性命彻底交给微软，最多只能试探性地贡献几款游戏。Xbox首席技术官西姆斯·布莱克利曾率领人马与时任Square社长的铃木尚进行接触，两伙人在东京的高档酒店设宴。渐渐喝高了的布莱克利在酒桌上突发奇想，恶作剧般地给索尼的久多良木健打了个电话，询问对方如何看待Xbox，久多良木健倒是很有礼貌，回了几句客套话表示祝贺。坐在一边的铃木尚听到手机中传出的那个声音，立刻神色大变，口气严肃地低声细语："千万别让索尼知道我跟你们喝酒的事！"让布莱克利的团队笑得前仰后合。

美国人很难想象，任天堂和索尼能够将日本游戏业掌控得如此彻底，这也是美国与日本市场的一大不同。有雅达利和Activision的案子在先，如果日本的主机厂敢在美国如此专横，必然会被联邦提起公诉，吃不了兜着走。美国游戏业的风气远比日本自由，第三方对全平台战略习以为常，在他们眼里，多一个平台就多一块田，只要销量高于移植费用，就













82. Hudson因得罪任天堂付出了惨痛的代价
83.日本人的胆小怕事给布莱克利留下了深刻印象
84.KONAMI最令人熟知的一款Logo，任天堂给了相对忠诚的KONAMI很多优惠
85.美国第三方如同军火贩子，能卖一套是一套，并不在乎卖给哪个阵营的玩家
86.在PS2时期，索尼对于日本市场有相当的控制力
87."NGC独占《生化危机4》"这句话成了著名冷笑话，时间越久，"笑"果越好





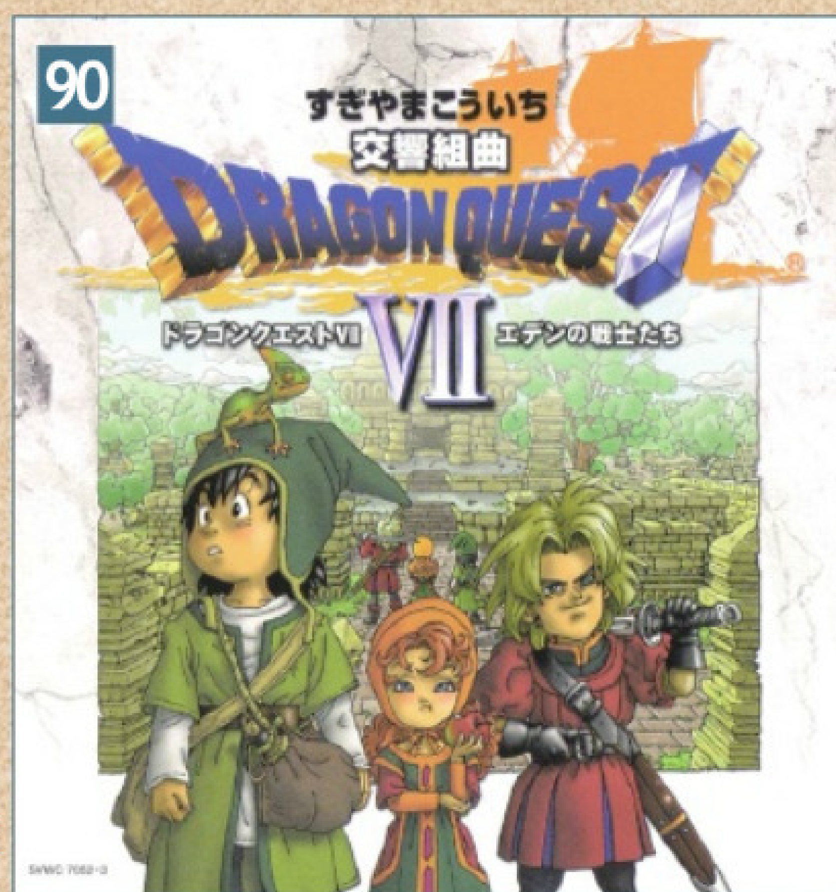
88.《圣龙传说》成为了Square与任天堂之间交恶的导火索

89.卡带漫长的生产周期让厂商极为头疼

算有得赚，何乐而不为？有时主机厂会给第三方提供一些好处，让自己的版本更具优势，比如《使命召唤》的DLC率先在Xbox 360上发布，PC和PS3要多等一个月，但这都属于DLC限时独占，到最后，不论你用什么平台，该玩得到的终究玩得到，无需担心。如果把主机竞赛比作战争，那欧美的第三方的心态就如同尼古拉奇·凯奇饰演的《战争之王》中描述的："军火商最终会继承整个地球，因为其他人都在忙着互相残杀，生存的秘诀在于，你自己永远不要加入任何一场战争。"欧美游戏往往从一开始就宣布自己的全平台属性，不立牌坊，也不用遮遮掩掩。日本公司最近几年也开始转向跨平台战略，但为了多从主机厂那边捞一些好处，也为了炒作博眼球，很多游戏在一开始只开发一个版本，隔一段时间又自食其言，推出跨平台移植版，出尔反尔的事件比比皆是。CAPCOM深谙此道，《生化危机4》起初高调宣布NGC独占，最后却落得人尽可夫的结局，就是最好的例子。

如果把日本游戏业比作一个生态圈，任天堂、索尼等主机厂无疑处在圈子的最顶端，中间则是KONAMI、CAPCOM等第三方，广大零售商和玩家则位于最低端。游戏终归是用来拿去卖、拿去玩的，零售商和玩家的权利在日本却得不到保障。任天堂在涉足游戏机之前就是日本的玩具大厂，在全国设有一个联系2万家小卖部的发行组织初心会，FC推出后，初心会接管了卡带的铺货。最初FC卡带只能由任天堂生产，后来KONAMI等少数公司可以自行生产FC卡带，但生产数量依然需要经过任天堂批准。卡带的制造时间很长，第三方很难及时应对市场的需求，首批出货非常重要，出货多了会造成积压，出货少了又不够卖。任天堂采用三次发货制，即按照5：3：2的比例分三次逐步将卡带分配给小卖部，这种比例当然不能万能的，有的游戏一出货便被抢购一空，有的却无人问津。市场情况瞬息万变，没人能准确预测。这套制造流通体制也是任天堂算计"不听话"公司最狠毒的工具，Square曾在1996年宣布加入索尼的PS阵营，任天堂故意对Square的SFC游戏《圣龙传说》的出货量做了手脚，没有使用5：3：2的三次发货制，而是一口气将全部90万张卡带强行发了出去，小卖部为减轻压力纷纷低价抛售，直接造成Square亏损数十亿日元。Square至此对卡带漫长的生产周期和任天堂转嫁风险的劣迹深恶痛绝，坚定了投奔索尼的决心。索尼意图对流通机制进行改革，他们于1997年放开了游戏生产，允许第三方随意压制CD。比起卡带，CD的生产速度快得多，方便公司随时追加出货。CD在家用机领域革掉了卡带的命，但任天堂的初心会就不是那么好惹的了。索尼联系了多家大型超市，希望改变日本这种以小卖部为主的发行体制，但初心会的根基实在太深，多年来形成的市场习惯连索尼都无法动摇。Square也曾联合多家第三方，成立与超市合作的连锁发行公司Digicube，但Digicube在巅峰期也不过占了整个日本游戏销售额的十分之一而已，该公司最终于2003年破产，宣告了改革的失败。

任天堂多年来一直采用分纳制度，将游戏产品交给初心会的数家大型批发商负责销售，批发再按照比例把货物摊派给各个小卖店。这种制度把商业风险完全转嫁给了小卖店，增加了一道中间环节，商品周转不利时很容易出现滞销现象。索尼采取直销手段，小卖店可以直接向索尼订货，少了一层剥削。但就算是索尼，也无法完全依靠自家的音响制品店和超市伙伴销售游戏，同样要依赖小卖部的力量。小卖





90.Enix靠着《勇者斗恶龙》任意宰割小卖店业主

91.GameStop的规模相当庞大

部售出的软件数量在日本游戏市场占很大比例，可单个小卖部就算有专门的行业协会支持，也无法与庞大的游戏公司对抗。日本游戏流通的话语权完全掌握在主机厂和第三方手里，小卖部店主处于任人鱼肉的地位。极端者如Enix，甚至向小卖部收取所谓的前金作为游戏开发资金，你给我上缴多少前金，游戏做出来，我就给你发多少货，业主对此非常不爽，但敢怒不敢言，毕竟Enix手中握着《勇者斗恶龙》等国民级品牌，游戏一出必然大卖，跟Enix闹掰，会失去很多商机。美国的游戏发行以大规模连锁超市为主，远比日本健全，除了沃尔玛、玩具反斗城等兼销游戏的综合零售巨头，专门经营游戏的GameStop连锁店，其规模也是相当之大，在全美有上千家店铺，实力雄厚，不但不会被第三方宰割，甚至还能命令第三方为其制作游戏内容。很多特殊DLC都是GameStop的赠品，在他们的店铺内预定或购买游戏就能免费得到。

日本的小卖店势孤力薄，让日本的消费者连带着一起遭殃。而退货制度是确保零售商和消费者利益的重要手段，美国零售商实力雄厚，即使与游戏公司谈判也底气十足。如果一款作品糟糕透顶，消费者大可找到超市直接退货，一旦出现大规模退货潮，按照合同规定，这笔损失的大头要由制作方自己承担。雅达利的《E.T.》曾卖出400万套，但消费者退货了250万，让雅达利遭受了巨额损失。当年甚至有报纸报道，公司雇人将这些退回来的卡带用几十辆集装箱车运到了新墨西哥州的沙漠，当作垃圾填埋处理。“沙漠卡带”在今天已经成为都市传说，其真伪难以考据，但雅达利遭遇的退货和亏损可都是千真万确。《E.T.》引爆的“雅达利大崩溃”被誉为美国游戏业大衰退的标志，但换个角度来看，美国的消费者买到垃圾游戏可以方便地退货，正是美国市场机制健全的体现。日本的游戏公司将风险转嫁给小卖店，小本经营的店主又无法承担太多损失，导致日本游戏至今依然没有形成健全的退货制度。在日本你看不到像《E.T.》那样的退货潮，但这绝不代表日本没有垃圾游戏，消费者的权益得不到保障，哑巴吃黄连，有口说不出。游戏公司宰割小卖店，小卖店又将损失转移给玩家，玩家成了没有反抗能力的弱者。久而久之，很多消费者会对整个游戏产业失去信任感，不再购买任何产品，导致整个市场萎缩，这一切与美国在1982年的那场浩劫在本质上是相同的。虽然没有像《E.T.》退货潮那样的标志性事件，但越来越多的垃圾已经形成温水煮青蛙之势，不需要任何明显的转折点，也能将日本游戏界煮熟。

缺乏完善的退货制度，导致了日本二手游戏市场的兴盛。既然没办法全额退款，消费者就只能把游戏扔到二手市场卖掉。久而久之，二手市场规模越来越大，在今天已经占到全日本游戏销售额的三分之一。也就是说，在日本，每3张卖出去的游戏就有一张是二手游戏。Enix对二手尤为痛恨，有了二手市场做支撑，小卖店就算不缴纳前金，也能通过非官方渠道拿到二手游戏。2001年，以Enix为首的五家第三方将二手经销商告上法庭，就算无法禁止二手游戏，他们也希望能够在二手交易中抽取一定利润。法院最终判定Enix败诉，游戏公司无权干涉二手软件流通，算是以法律确定了二手市场的地位。很多日本公司对二手咬牙切齿，多次发表“二手是毁灭日本游戏界的罪魁祸首”等言论，却很少有人





92.雅达利退货潮并未在日本出现，日本市场是被温水慢慢煮熟的
93.沙漠下掩埋的卡带，成为了美国著名的都市传说

从自身去审视、反省二手市场兴盛的原因。在这方面，老谋深算的任天堂经验更为丰富，早在上世纪80年代，任天堂就曾与美国的二手商打过官司，同样以败诉收场。此后，任天堂转变了方针，努力提升游戏耐玩度。山内溥曾在演讲中宣称，任天堂不怕二手游戏，像《口袋妖怪》这种作品，十分强调收集和育成，玩家需要很长的时间才能挖掘出全部内容，只要他们不急着卖掉游戏，二手市场就暂时失去了货源。其实从另一方面来看，美国的二手市场更加兴盛，甚至有大量专业的游戏出租店。很多动作和射击游戏没有联机要素，流程较短，缺乏隐藏要素，但爽快刺激。玩家或许不愿花49美元买一部难度较高、流程较短的游戏，但若让他们只花5美元租一个月，就另当别论了。“魂斗罗”系列的制作人中里伸野曾表示，PS2的《真魂斗罗》这种逆时代潮流而动的作品，瞄准的就是出租店，68万的销量，大部分都流入了出租和二手市场。虽然这样的成绩并不算特别好，但若没有二手市场的需求，这款游戏的销量只会更低，连保本都做不到。所以，二手市场并非洪水猛兽，关键在于你如何对待。

日本消费者在不了解游戏优劣的前提下，在购买前查阅杂志相关评价就成了很自然的事情。日本发行量最大的游戏杂志《FAMI通》在初期的态度是相当专业严谨的，每一位编辑就算不是全能人物，也对自己热爱的类型有相当的了解，不论是ACT、AVG、RPG、SLG还是RAC，编辑部都能拿出独到犀利的评价。《FAMI通》采取交叉评分制，选出4名编辑对一款游戏打分，每人的最高分为10分，合计最高40，总分

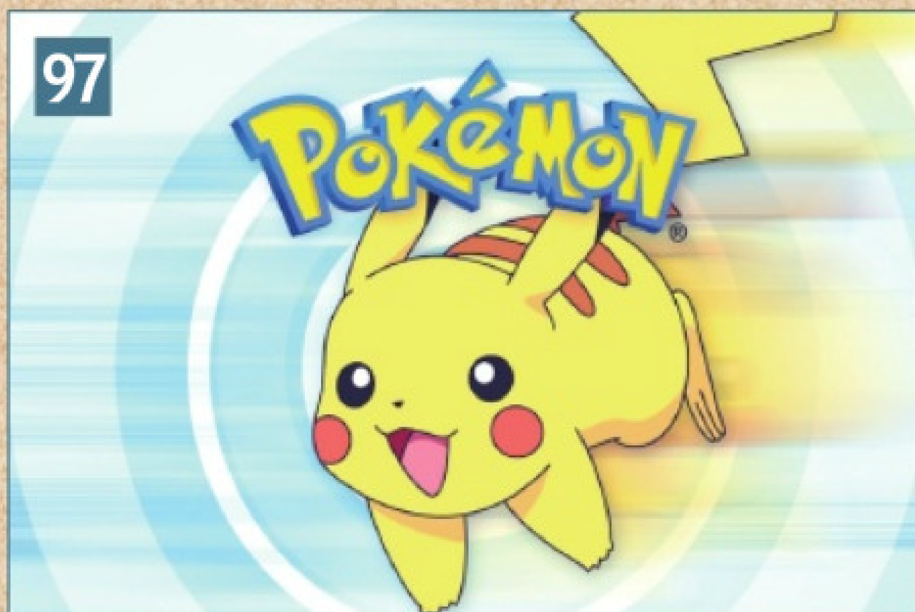
超过30的作品入选游戏殿堂，35分为白金殿堂，32分是金殿堂，30分是银殿堂。早年的编辑惜分如命，不要说满分，就连白金殿堂作品都十分少见。《FAMI通》自1986年引入交叉评分以来，直到1998年才评出第一款满分游戏《塞尔达传说——时之笛》。而在整个20世纪这14年的评分史上，获得满分的游戏也就只有《时之笛》《灵魂能力》和《放浪冒险谭》这三款。然而，进入21世纪，在短短的11年时间里，《FAMI通》居然就评出了17款满分游戏。就算抛开满分这个噱头不谈，在其他殿堂作品方面，《FAMI通》也明显放低了标准。整个8位机时期的白金游戏只有6款，16位机时期为18款，32位机时期为50款，进入21世纪，每一年都会评出30款以上的白金殿堂级，这样越来越松的标准还有什么公信力可言？一方面是标准变松，另一方面，编辑的阅历也越来越窄、越来越狭隘，主观倾向越来越强，RPG、SLG的评分普遍比ACT高，只因他们的编辑根本不会玩ACT。实际上，从1997年开始，《FAMI通》就遭遇了严重的人才流失，那些德高望重的老编辑渐渐远走高飞，最终只剩下一群知识匮乏、能力低下、毫无责任感的新手。GBA早期的硬派ACT杰作《洛克人ZERO》，其画面、音乐、手感均傲视群雄，好评如潮，《FAMI通》却只给了26分，理由是“难度太高”。多年后的《猎天使魔女》虽然给出了40分满分，但编辑却在评论中对“老妈模式”（简单难度的自动模式，只需按一个键，被监督神谷英树称为“连我妈都能通关”，因此得名）大加赞扬，他们真的玩懂了这款硬派游戏么？就事论事，《FAMI通》现在拥有的不过是一套继承了昔日辉煌的躯壳，内部早已腐烂变质，这本杂志现在的价值就只剩下日本公司提供的第一手新闻，其评论板块已经失去权威性。早在上世纪90年代，坊间就有“游戏公司花1分40万日元的价格贿赂《FAMI通》编辑”的传言，这种流言蜚语或许缺乏证据，但即使当时的《FAMI通》早已被人买通，当时那批编辑的阅历和深度依然是毋庸置疑的。而今天的《FAMI通》就算没有贿赂问题（你信么？），其编辑的素质也值得怀疑。有人说，“高分信媒体，低分信自己”，也有人说“高分信自己，低分信媒体”。但在笔者看来，《FAMI通》给低分未必是单纯因为公司没塞钱，编辑自己游戏水平太差，玩不转硬派ACT，恼羞成怒也是有可能的，《洛克人ZERO》就是最好的例子。至于《猎天使魔女》，就算《FAMI通》给了40分满分，他们也不可能玩得懂这款游戏。简而言之，如果你还算是个有主见的人，那就不要迷信《FAMI通》，高分低分都不值得信，相信自己的判断才是正路。

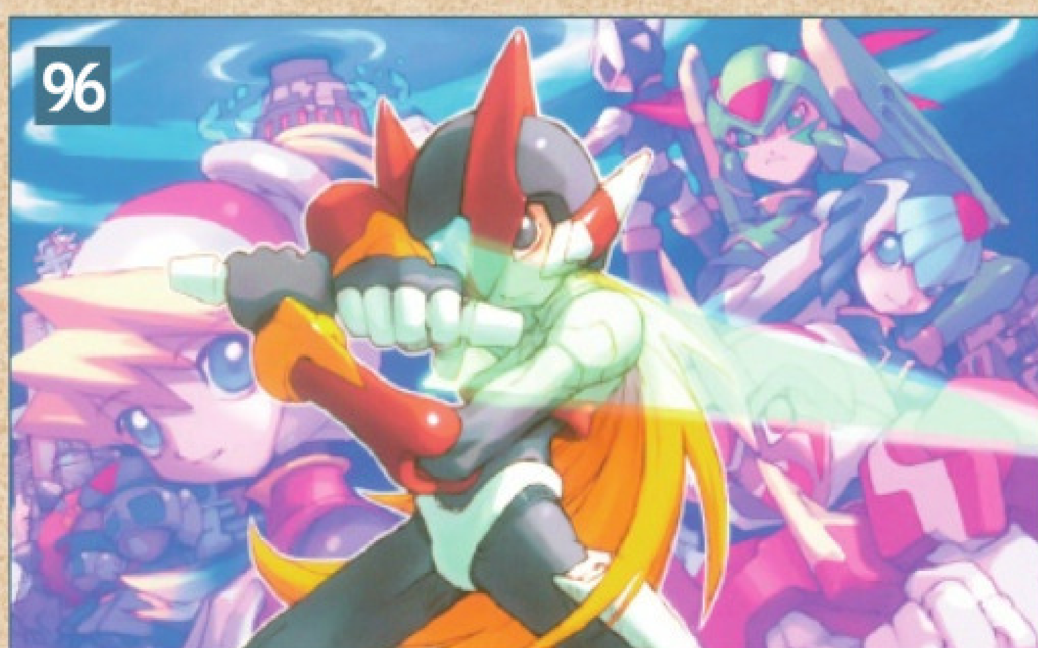
除了编辑阅历方面的狭隘，《FAMI通》等日本媒体还带有浓烈的地域主义倾向。《生化危机6》的《FAMI通》评分为39，距离满分只差1分，就算笔者承认这款游戏有一些亮点，但给出这么高的分数真的合适么？根据Metacritic对全球媒体的汇总，这款游戏的PS3版评分只有74（满分100分），Xbox 360版更低，为67。有一些患受害妄想症的日本人坚持认为，《生化危机6》是日本的作品，欧美媒体为了保护自家游戏，不愿打出高分。但同一个月发售的美国游戏《荣誉勋章——铁血悍将》在Metacritic的汇总只有55分，比《生化危机6》更低。况且，之前的《生化危机5》在全球的汇总有85分，《生化危机4》更是高达96分。也许你觉得笔者对《FAMI通》很有成见，问题是，全世界100家媒体的汇总你不信，只相信一家《FAMI通》，这《FAMI通》的评分到底是绝对的权威，还是日本人夜郎自大心态的体现？自卑的极端体现就是自负，日本游戏从业者被欧美越甩越远，不想着奋勇直追，却与《FAMI通》等本土媒体串通一气，用所谓的白金殿堂来麻痹自己。弱者出局，强者获胜，是自然界亿万年来的铁则，无条件包庇弱者，强者的优势得不到体现，劣质基因越来越多，只能导致整个种群最终衰落，日本媒体的保护主义看似聪明，实则坑害了自己的产业。欧美一年打造的优质大作数不胜数，根本没必要故意给一款日本游戏抹黑，不论你是日本的作品还是欧美的作品，只要做得差，就一律

94.华丽的《FAMI通》，如今在多大程度上值得人们去信赖？
95.没有出租和二手市场，我们也就玩不到令人感动的《真魂斗罗》
96.素质拔群的《洛克人ZERO》遭到《FAMI通》恶评，只因“难度较高”
97.《口袋妖怪》的隐藏要素十分丰富
98.《FAMI通》编辑对《猎天使魔女》的“老妈模式”大加赞扬，令人捧腹





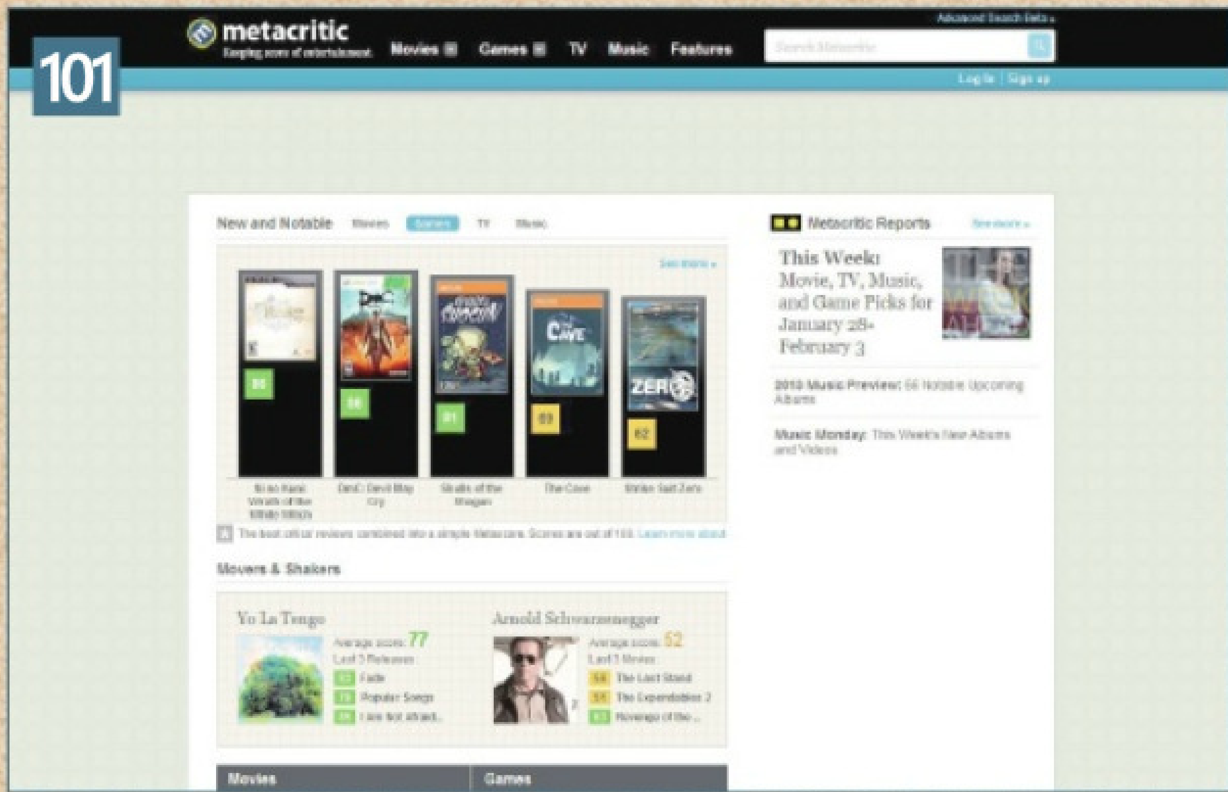












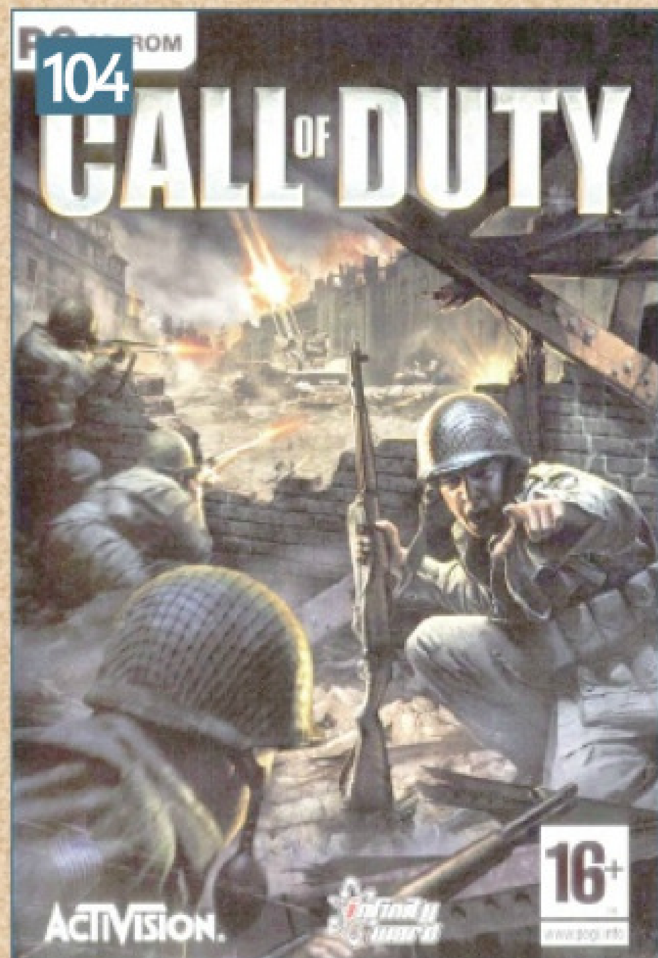


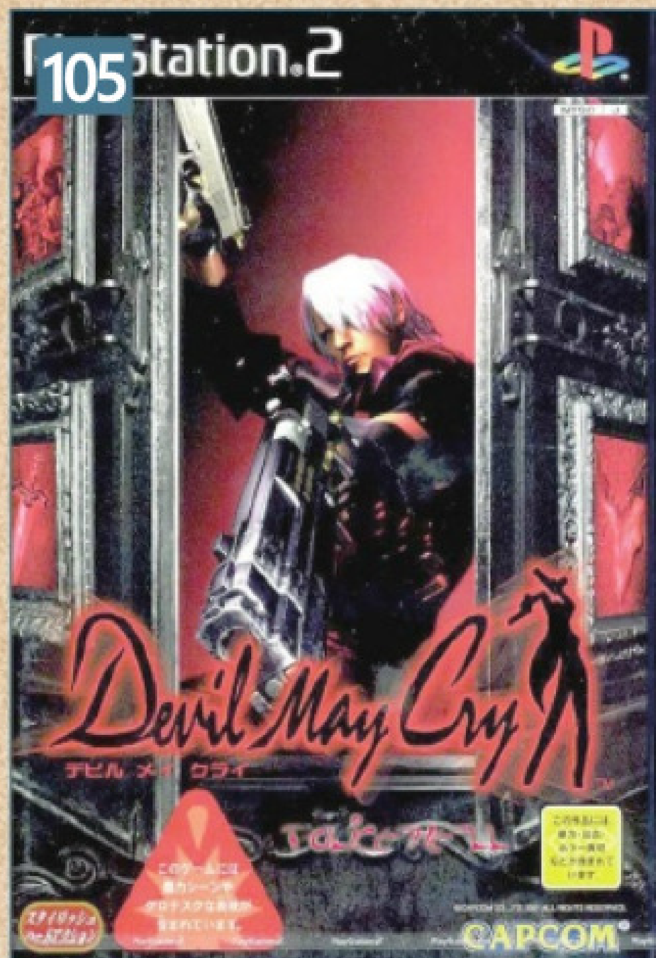
99.被BANDAI吞并后，曾经那个技术无敌、创意无限的NAMCO也就此消失了
100.《生化危机6》的评分让《FAMI通》再次饱受质疑
101. Metacritic是一家专门汇总全球媒体平均分的网站
102.《荣誉勋章——铁血悍将》的Metacritic汇总分远比《生化危机6》更差

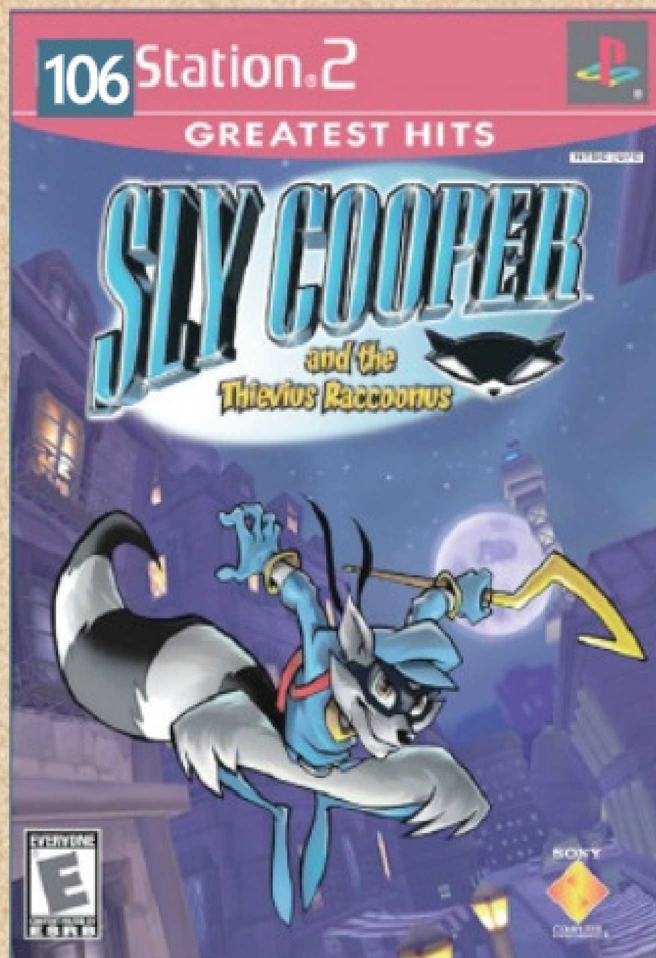
给予批评，不会有什么双重标准和差别化待遇。反倒是日本人为了保护自家产品，往往对一款素质平平的游戏给出白金级评价。除了《FAMI通》这种日本的综合游戏刊物，索尼在欧美赞助的几家PS系主机官方的杂志也颇有趣。《横行霸道Ⅳ》和《荒野大救赎》的PS3版画面逊于Xbox 360版，但其Metacritic分数反而更高，就是因为几家PS3官方杂志对游戏打出的评分高于Xbox 360的官方杂志，拉高了平均分。这种情况屡屡出现于跨平台游戏的PS3版，实在值得玩味。

抛开道德问题不谈，今天的媒体评分在欧美游戏产业的重要性其实远比日本高。在欧美发行商与制作组签订的合同里，白纸黑字地写着应达到的Metacritic分数。如果游戏发售后的媒体汇总分达到了标准，每卖出一款游戏，制作组就可以从发行商那里取得一分收入抽成。反之，若总分低于合同中的数字，制作组就只能收到开发阶段的劳工费作为基本工资，游戏发售后，即使大卖几百万，制作组也拿不到一分钱。欧美媒体并非高风亮节，也很容易被贿赂，但Metacritic的分数由全世界上百家媒体汇总得来，就算你能贿赂个别几个网站，也不可能把触角伸向所有机构。过去的人们喜欢单纯用销量概括游戏素质，但“唯销量论”掩盖了太多问题。一款游戏连出数代，销量节节攀升，却在某一代遭遇滑铁卢，这种情况在游戏史上比比皆是。反之，一款游戏发售之初的销量不济，不一定就意味着它的口碑很差，或没有商业价值。有的作品属于慢热型，需要玩家静下心体会才能得到乐趣，有的作品则主打稀奇古怪的创意，与主流游戏截然不同，可一旦推广开来，其潜力非常惊人。没有哪个系列从一开始就十全十美，也没有哪个系列可以永远高枕无忧，评价一款游戏的前途，应该将销量和口碑结合来看。EA等欧美游戏公司早在数年前就对赏罚机制进行了改革，一款游戏如果在媒体和玩家之间取得了热烈反响，就算销量不达标，制作者也会得到晋升。反之，如果一款游戏保持热卖，口碑却明显下降，制作者虽不会遭到严厉处罚，但也会被高层责令反省，总结经验，避免下一代作品出现销量滑坡。日本公司至今未能形成这种评价与销量结合的赏罚机制，算的都是糊涂账。NAMCO在日本拥有最丰富的3D图像经验，多年来其作品靠技术和创意制胜，原创新作层出不穷，赢得了玩家的尊敬，但公司在2005年被玩具和动漫公司Bandai收购，企业文化逐渐变质。合并后的公司高层以Bandai方为主，高举“唯销量论”，制作者能不能得到晋升只和游戏销量有关，你费力劳神打造一款创意游戏，销量很可能卖不过烂大街的动漫改编作。Bandai把游戏视作塑料玩具一样的商品，忽视其技术和艺术价值，在这种环境下，还有多少人能静下心开拓原创品牌，也就可想而知了。

进入21世纪，日本游戏界已经呈现出严重的寡占化倾向，市场份额几乎被任天堂、Square Enix等几家大公司完全把持，销量榜上翻来覆去都是《口袋妖怪》《最终幻想》《勇者斗恶龙》等熟悉得不能再熟悉的老牌子。这些游戏的素质毋庸置疑，能够大卖也不足为奇，但问题是，一款游戏在日本能否热卖，靠的更多是品牌效应，和游戏本身的质量反倒没什么关系，素质出色的作品很可能因为品牌知名不够高而折戟沉沙。Hudson为任天堂代工的《马里奥聚会》很受市场欢迎，自家的聚会游戏《桃太郎电铁》却不愠不火，二者为同一公司开发，在素质上并没有什么差距，只因没有《马里奥》的名头作为招牌就无法大卖，这是一个相当病态的现象。日本市场进入寡占化时代，第三方巨头中受害最大的便是KONAMI。在日本的几大第三方中，KONAMI的100万级作品是最少的，但其50万级作品是最多的，依靠这种广种薄收的策略，KONAMI打造了一系列二线品牌，通过灵活的开发模式获得了最多的收益。但随着市场逐步寡占化，原





103.《潜龙谍影》是KONAMI为数不多的在今天依然能热卖的品牌
104.初代《使命召唤》是《荣誉勋章——联合突袭》制作思想的延续
105.历代“鬼泣”在美国的销量都远高于日本
106.长谷川引进的《狡狐大冒险》等ACT在日本的销量也很差

本能够在日本卖100万的游戏销量只剩50万，原本能卖50万的游戏销量则萎缩至20万不到，难以为继。早年子孙满堂的KONAMI，在今天除了《潜龙谍影》和《职业进化足球》，其他系列几乎全军覆没，令人扼腕。欧美市场对于原创标题的接受程度远高于墨守成规的日本，很多成熟的消费者早已认清，品牌不重要，重要的是品牌背后做游戏的人，人在魂在，人走魂走。比如曾为EA打造《荣誉勋章——联合突袭》的2015小组，在跳槽到Activision后成立Infinity Ward公司，开发《使命召唤》。从此《使命召唤》逐渐崛起，《荣誉勋章》则一蹶不振。明眼人都能看到，初代《使命召唤》就是《荣誉勋章——联合突袭》实际意义上的续作，只不过碍于版权问题换了个标题罢了。类似例子还有克里斯·泰勒在Gas Powered Games打造的《最高指挥官》，虽然他没拿到《横扫千军》的版权，但谁都知道这款游戏就是《横扫千军》的精神继承者。

日本市场的寡占化还体现在玩家逐渐单一化的游戏口味。今天能够在日本大卖的游戏大都是RPG类型，ACT和FTG销量不振。“无双”和《怪物猎人》在日本很受欢迎，但前者注重角色培养和割草快感，后者是一个慢节奏的刷素材网游，二者在本质上更接近ARPG，而非ACT游戏。SCEJ（索尼电脑娱乐日本分部）的长谷川制作人负责将美国PS2游戏引进到日本，他参与过《瑞奇与叮当》和《狡狐大冒险》的日版本土化工作，对于日本市场颇有一番见解。长谷川曾让索尼在美日欧三地对玩家进行严谨复杂的试验和调查，结果证明，日本玩家对于难度的忍受力是最低的。这个难度，体现在多个方面：欧美玩家即使在同一个地方Game Over数次，也能坚持下去，而大部分日本玩家对挫折感十分敏感，死掉几次就会直接放弃；如果一款游戏没有详细的操作和系统说明，欧美玩家可以自行摸索，而日本人往往浅尝辄止；日本人对于3D游戏的接受度比欧美低，更容易出现3D眩晕症。针对这些实验结果，长谷川在美国游戏开发者会议上，发表了自己的演讲，向其他制作者提出建议：如果你希望一款游戏在日本能够获得满意的销量，最好能在开发时进行针对性调整，加入更低的可选难度，以及更好的引导系统，如详细的教学、地图和指南针，没有这些要素的游戏在欧美市场也许可以获得成功，但在日本的希望渺茫。日本公司擅长制作ACT，但这与ACT在日本市场能卖多少没什么关系，不论是平台类的《马里奥》和《索尼克》，还是砍杀类的《鬼泣》和《忍者龙剑传》，历代ACT大作在美国的销量都远高于日本。当然，很多互联网上流传已久的极限视频都出自日本玩家之手，笔者并不否认，日本的达人在研究ACT方面有相当高的造诣，但这并不能改变今天大部分日本人不擅长玩ACT，特别是3D ACT的事实，美国普通玩家的ACT平均水平比日本要高得多。

FTG在日本虽然还有一定的玩家群体，但这一类型的灵魂在于街机，当街机业陷入寒冬时，FTG的衰落就不可避免了。久而久之，日本市场逐渐形成了只有RPG才能大卖的格局，这种单一的生态环境对多元化发展十分不利。

文化内核篇

从演出的角度来看，机能越强、细节越多、画面越接近电影，对日本游戏就越不利。美国游戏可以广泛借鉴好莱坞，但日本不是电影大国。

日本电影的演出风格在今天并不是主流，很多人都觉得这种风格太夸张、太做作，这其实与日本人的生存状态有关。我们知道在东方那些礼仪之邦，人与人打了照面要点头哈腰、笑脸相迎，但这所谓的礼仪只停留在表面上，背后捅刀子的事也并不少见。日本社会的生态更是如此，他们也许一辈子带着假面具生活，大部分行为都不是发自内心的、由

衷的意愿，生活本身就是一种表演。你觉得日本电影夸张，在日本人眼里，这种夸张的风格反而是真实的，因为它反映了现实中的日本社交文化。不过，日本游戏沿用电影的演出方式，日本之外的玩家可不一定能受得了。其实日本电影资源匮乏，是游戏制作者心知肚明的事情，日本游戏多年来一直在竭力向欧美电影取经，比如《生化危机》模仿的是《活死人之夜》等恐怖片，《潜龙谍影》模仿的是《007》等动作片，但日本人只能学个概念，好莱坞干净利索的演出风格是很难学来的。这些游戏的主角都是美国人，但仅是建模五官像美国，一旦动起来，说上几句话，大多数言情神态还是典型的和风，违和感十足。早年机能较弱的时候，人脸都看不清，剧情演出较为写意化，这些问题还不算严重，随着机能的进步，画面越清晰、五官越精细、日本游戏的演出就越扎眼。最要命的是，随着游戏内容越发复杂庞大，不管你是什么类型的游戏，想不加入剧情演出都不行。FC时代的ACT不需要什么剧情，但到了21世纪，就算是《鬼泣》这种砍砍杀杀的ACT也加入了大量过场动画。好在大部分游戏的剧情部分并非强制观看，觉得不顺眼，就爽快地按掉吧。

日本不是电影大国，但却是一个动漫大国。二战结束后，日本很快涌现出手冢治虫、藤本弘等漫画巨匠，让世界刮目相看。日本的动画在极盛时期也曾获得国际性的赞誉，押井守导演的《攻壳机动队》不但登上了1996年全美Billboard录像带销售榜第一名的桂冠，连詹姆斯·卡梅隆、史蒂芬·斯皮尔伯格等好莱坞名导都曾为本片撰写影评，沃卓斯基兄弟（现在是姐弟了……）拍摄的《黑客帝国》也从这部动画中吸收了不少灵感。日本的老一辈动漫人对游戏界的贡献颇多，比如《龙珠》的作者鸟山明参与了历代《勇者斗恶龙》的设计，颇受好评。问题是，今天的日本动漫，已经没什么优质资源可以输出给游戏了。日本动漫的衰落轨迹与日本游戏惊人地一致，两个产业几乎是迈着相同的步调一起滑向了深渊。现在的日本动漫已经被软色情腐蚀，卖萌卖肉作品横行，缺乏思想性和深度。少数青年漫画作者依然在以十年甚至二十年磨一剑的节奏缓慢地连载自己的心血之作，但这样的漫画毕竟不是今天日本的主流。三浦健太郎的《剑风传奇》从1989年连载至今，堪称日本奇幻界的标杆，对于同类动漫和游戏的影响十分深远。2012年，《剑风传奇——黄金时代篇》以三部曲的形式推出了剧场版，第一部的首周票房仅为4500万日元，第二部跌至2800万，同期随便一个卖萌卖肉动画的剧场版票房都比这个数字高了不知道多少倍，令人心寒。《剑风传奇》剧场版的投资方是华纳，虽然这一品牌在日本的号召力并不大，但它在欧美有非常广泛的读者群，华纳看中的就是海外票房的潜力。三浦本人或许在此时也会产生"悔不该生做日本人"的想法，如果他生在欧美国家，《剑风传奇》或许早就跟《指环王》一样被多次翻拍成





107.为日本动画在世界赢得尊敬的《攻壳机动队》

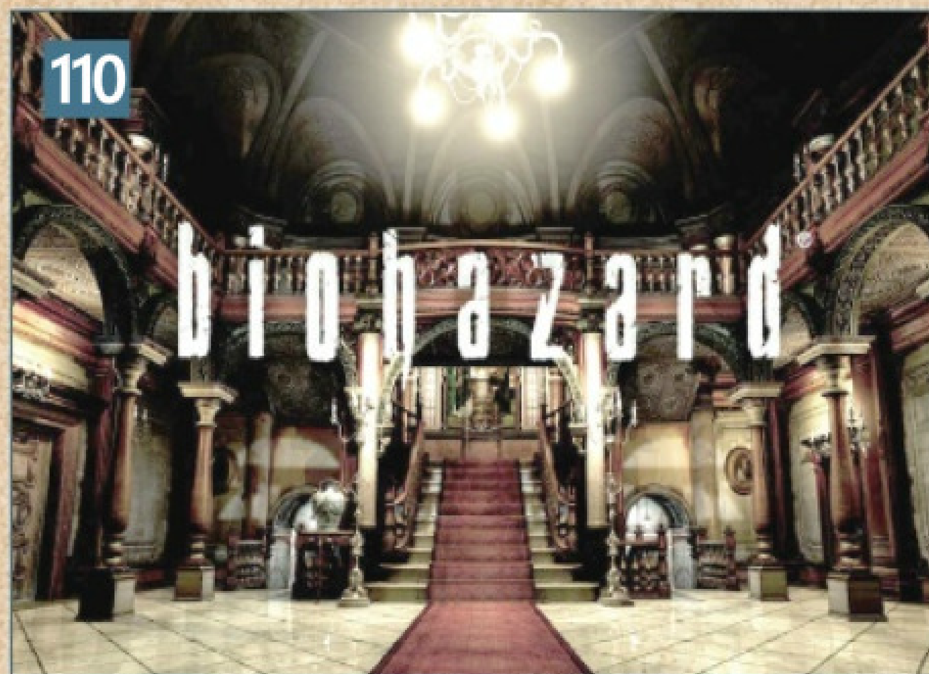
108.手冢治虫的漫画在全球拥有广泛的影响力

109."潜龙谍影"系列带有《007》《兰博》等诸多动作片的影子

110.《生化危机》从美国恐怖片中吸收了不少灵感

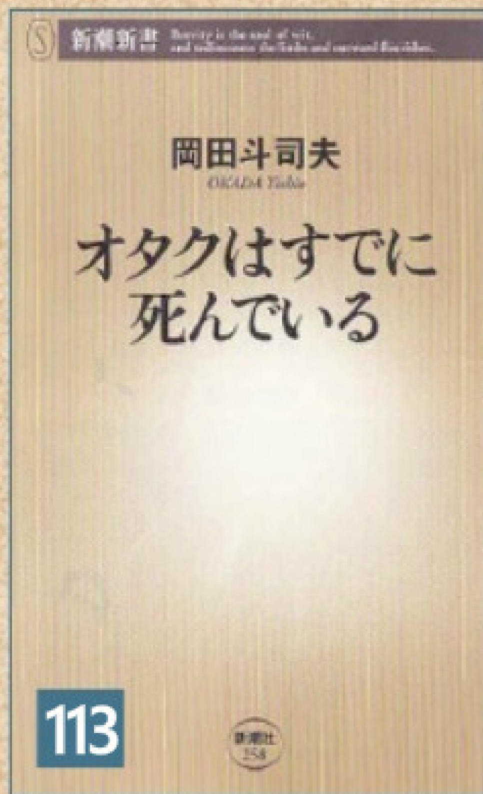
111.《剑风传奇》去年在日本的票房极为惨淡

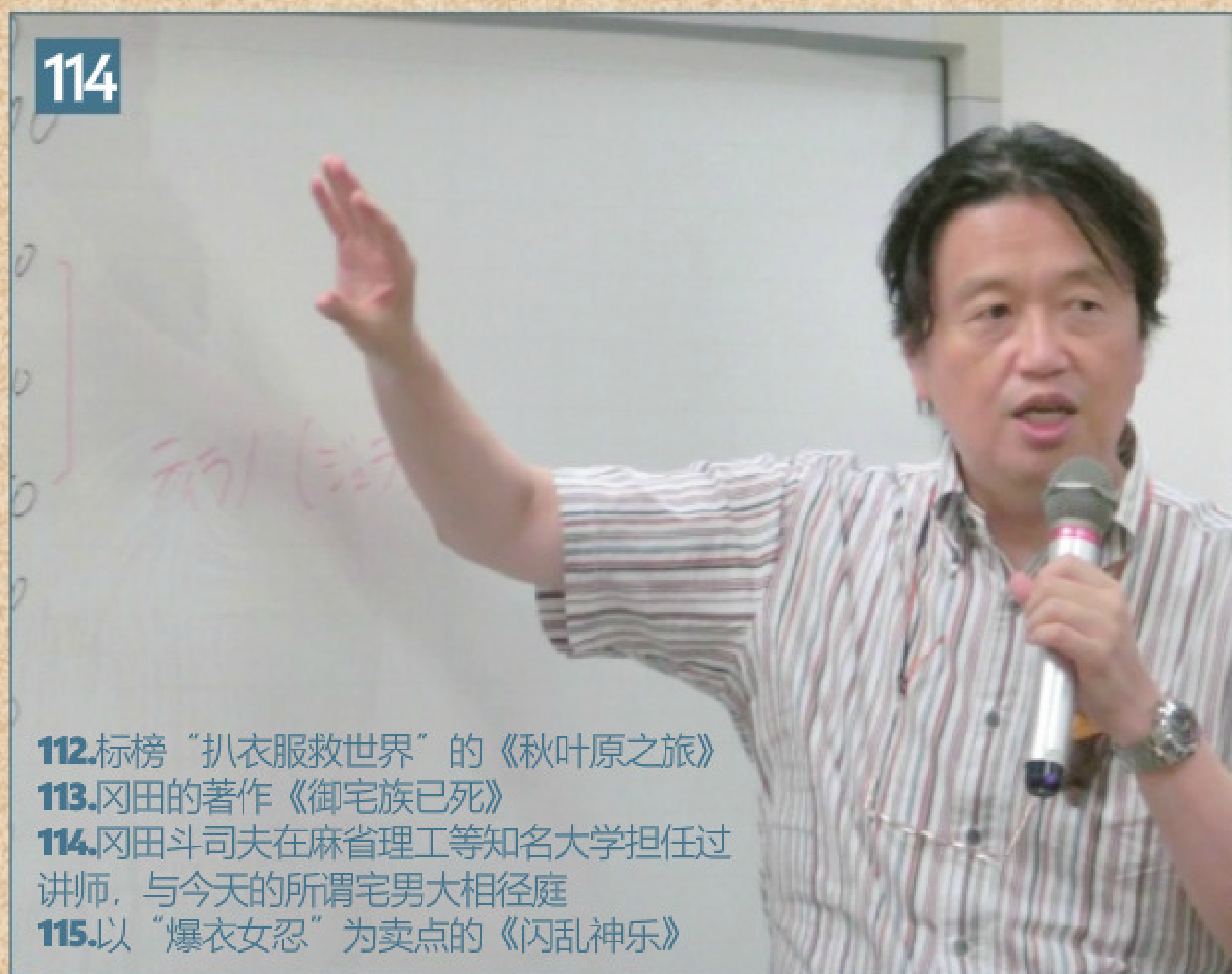














112.标榜“扒衣服救世界”的《秋叶原之旅》
113.冈田的著作《御宅族已死》
114.冈田斗司夫在麻省理工等知名大学担任过讲师，与今天的所谓宅男大相径庭
115.以“爆衣女忍”为卖点的《闪乱神乐》

真人电影，成为家喻户晓的名著了。

上世纪90年代土星主机进入生命末期时，SEGA为挽救销量，曾经使出歪招，鼓励大量18禁游戏登陆土星，虽然取得了一时的成绩，但这一招给SEGA带来的负面影响十分恶劣，得不偿失。此后的玩家经常说，当一台主机出现大批卖肉游戏时，就是这台主机陷入困境的体现。PSP早在2009年就出现了《女王之刃》这种以“爆衣”为卖点的游戏，后来的《秋叶原之旅》更加惊世骇俗，鼓吹“扒衣服救世界”，让主角跑到大街上扒掉路人的衣服，让人瞠目结舌。到了新一代掌机3DS和PSV，打着“爆衣女忍”招牌的《闪乱神乐》又在日本掀起了一阵风潮。这些打擦边球的游戏没有被评为18禁，但本质上依然属于卖肉游戏。如今陷入困境的已经不再是某个机种，而是整个日本游戏界。

Gainax作为日本动画界的巨头，给日本动漫留下的影响颇深。今年55岁的Gainax的创始人冈田斗司夫自称“御宅之王”，对于宅文化有着自己深刻的见解。他将御宅分为三代：第一代可称之为贵族，将动漫游视为严肃的艺术产物，视为扩充自己知识的途径，对于作品的研究带着苦行僧式的狂热，不耻下问，学无止境，经常与他人交流信息，了解御宅族不被普通社会理解的现实，并对此坦然接受，认为贵族原本就是普通人所无法理解的，不会因为别人的看法而改变自己的爱好；第二代可称之为精英（非褒义），他们同样热爱研究作品，在这一点与贵族型御宅相同，区别在于，他们一方面对于自己的动漫游知识感到优越，以自己为御宅而骄傲，另一方面又无法忍受社会对御宅的偏见，希望通过自己的努力，让御宅族在主流群体中获得一个正面的形象；第三代可称之为消费者，纯粹将动漫游视作麻痹神经、逃避现实的工具，缺乏钻研文化的兴致，缺乏塑造正面形象的主观意愿，对于自己短浅的阅历毫不在乎，不会为了扩充知识面而去啃任何有深度的东西，只想看自己看得懂的作品，只想看自己喜欢看的作品，属于纯粹的消费群体，对于世人的指责无力反驳，也没想反驳，只会一边享受着毫无营养的作品，一边陷入消沉。冈田曾经在2008年出版著作《御宅族已死》，指出当前绝大部分的日本御宅都属于第三代，与贵族和精英背道而驰，真正意义的御宅精神已经消失了，剩下的只有贪图玩乐的消费者。实际上，冈田的理论不仅适用于日本动漫游，同样适用于全世界的所有文化作品爱好者。所谓的贵族和精英，在本质上与美国人常说的Nerd和Geek并没有区别，只有这样的人才具备创造力，具备引领文化的条件。冈田犀利地指出了日本动漫游所面临的困境，日本当前的御宅群体相当庞大，不过大部分都属于第三代，社会印象极差，再加上卖萌卖肉横行，“动漫游戏玩物丧志”这种观念在今天的日本主流社会已经根深蒂固。到底是御宅先开始变质，还是日本动漫先开始变质，已经成了一个先有鸡还是先有蛋的问题。这个问题并不重要，重要的是，如果你是一个成年日本人，如果在工作后依然保持着对动漫游的狂热，就要做好准备迎接家人和社会异样的目光。日本游戏公司将少子化（出生率降低）现象归类为游戏销量下降的原因之一，却没有意识到，游戏本身就不是儿童的专利，日本的游戏理念并未随着玩家年龄的增长而增长，让高龄用户只能逐渐淡

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

出这一领域。日本的一些所谓成人游戏，只是因为暴力和色情元素被评为18禁，在思想上并没有达到成人级的深度。少子化问题在欧美同样存在，但并未影响游戏销量，欧洲玩家平均年龄为29岁，美国更高达37岁。"活到老、玩到老"是美国玩家的真实写照，虽然美国社会对于动漫游也抱有一些偏见，但其程度远没有日本那般严重，这也与美国漫画的发展有一定关系。

美国漫画在很长一段时间内的思想深度都不如日本漫画，转折点始于上世纪80年代，以弗兰克·米勒的《黑暗骑士归来》为代表的一系列漫画广泛借鉴电影、小说等其他艺术形式，通过凝重冷静的笔触描绘现实中的矛盾，引起了读者的强烈共鸣，《纽约时报》等主流媒体对于这一年代的诸多名作都给予了大篇幅的报道和书评。DC和Marvel等公司在作品中对于远离毒品、枪支管控、隐私保护等社会话题进行了典型而深刻的讨论，美漫至此形成了以成人为主的市场。出版社开始广泛使用昂贵的铜版印刷，各大作者在近年又引入了数字上色技术，精美的全彩画面宛如艺术画册，极具收藏价值，而日漫为了节省成本，依然在粗糙的再生纸上进行黑白印刷。论及商业化程度，美漫比日漫更甚，同一个题材由不同作者接力创作，编剧和画家的更换如同走马灯，为的就是最大化榨取角色的商业价值。但不论是谁负责创作，都要站在角色自身的位置上考虑，给出符合性格的剧情，能否抓住角色的复杂内心，决定了美漫作者能否成功。很多日漫在近年走上了批量化生产的路线，把角色套上几个模板化的萌点就拿出来卖，人物本身缺乏灵魂，难以引起读者共鸣。美漫也存在卖肉镜头，但由于美国法律对儿童色情的管理极严，只有成熟的女性角色才能在漫画中展现一些擦边球，没有出现萝莉满天飞的情况，并不会引起主流社会的强烈反感。美漫作为好莱坞的一大资源库，在全球化推广方面有着得天独厚的优势。以弗兰克·米勒为例，他的《罪恶之城》和《斯巴达300勇士》都被搬上了大荧幕，克里斯多夫·诺兰更是以他的漫画为蓝本，打造出《黑暗骑士》三部曲。就算很多美国人对于漫画仍然抱有一丝偏见，但这一切在《黑暗骑士》三部曲摧枯拉朽的27亿美元全球票房面前完全不值一提，近年美漫的销售额在电影的带动下出现了极为迅猛的增长，全世界的读者群持续扩大。美漫授权游戏也逐渐摆脱了素质低劣的恶名，《蝙蝠侠——阿卡姆城》击败了无数劲敌，成为2011年Metacritic分数最高的游戏，傲视群雄。最重要的是，美漫不像今天的日漫那样逃避现实，反而深入现实，这样的态度赢得了主流社会的尊敬。



116

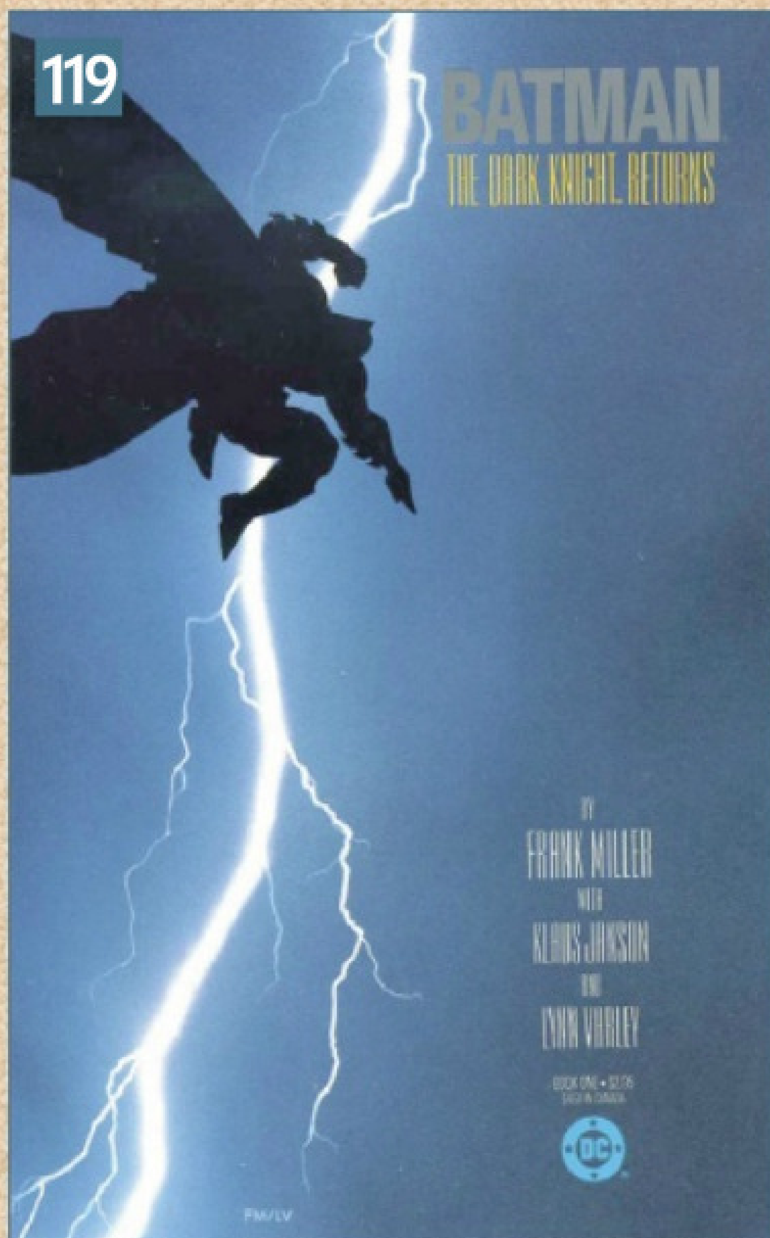


117

116.《罪恶之城》的电影版十分忠实原著，甚至还原了漫画的分镜
117.《蝙蝠侠——阿卡姆城》是2011年Metacritic分数最高的游戏
118.数字上色的全彩漫画极为精美
119.改变了美国漫画历史的不朽之作《黑暗骑士归来》
120.弗兰克·米勒在今天的好莱坞也算是有头有脸的人了



118



119



120



121.《Shinobi忍》直到今天依然是很多ACT玩家的最爱
122.充满和风特色的《大神》



日本动漫和御宅族的堕落也影响了游戏产业，很多人认为，只要在人设方面向日漫靠拢的游戏，就是日式游戏。在笔者看来，真正的日式游戏应该是能够充分体现日本民族文化的游戏，比如以“九字真言，杀阵一刀斩”为核心系统的《Shinobi忍》，以及通过水墨风画面再现日本民间神话的《大神》，这两部游戏的画面、音效和系统都充满了和风特色，堪称PS2时代的艺术瑰宝，也是日本之外的公司很难模仿的作品。弄几个美少女搔首弄姿，就能算日式游戏，这“日式”究竟体现在哪里？卖萌就是日式文化的全部？实际上，很多人所钟爱的日式人设，其五官轮廓与日本人关系不大，反而充满了欧美白种人的特征。所谓的日式人设，将日本人在审美观方面的错位感体现地淋漓尽致，颇为有趣。

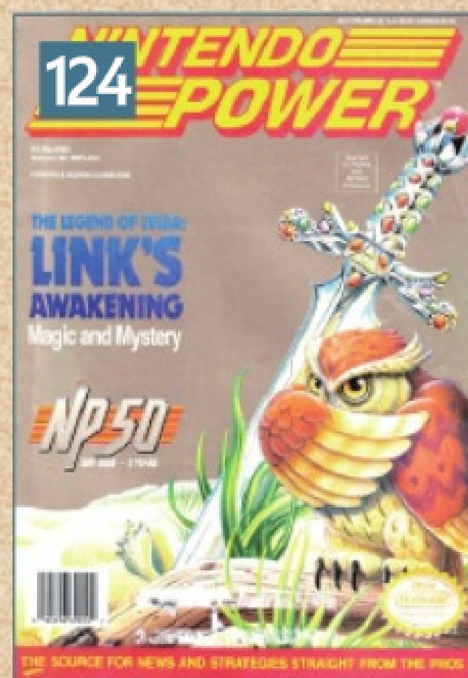
有人将日本市场的困境归结于“西盛东衰”，实际上美国游戏市场在2008年到达峰值之后，由于缺乏新主机的刺激，一直处于下滑趋势，销售额已经连续下跌3年，真正在近年崛起的地区是欧洲。欧洲的面积与美国相当，但由于国家数量多、机构复杂，多年来被游戏公司视为难啃的骨头。随着欧盟不断推进欧洲一体化，在欧洲发行游戏的麻烦大为减少，促进了产业的发展。欧洲各国对游戏公司也采取了大力扶持的态度，英国的Rocksteady、法国的Ubisoft、德国的Crytek在圈内都算得上鼎鼎大名，就连波兰和乌克兰等东欧国家也孕育了CD Projekt RED、People Can Fly、4A Games等实力强劲的公司。日本人口数量无法与美国相比，游戏销售额低于美国是很正常的，但现在就连人口只有日本一半的英国都超越了日本。归根结底，日本的游戏界处于一个相当不健康的状态，导致玩家群体在总人口中所占的比例逐年下滑，市场萎缩并不奇怪。

日本的主机厂能否在美国树立成功的品牌形象，对于开拓美国市场至关重要。任天堂在这方面做得最出色，北美任天堂成立后，由山内溥的女婿荒川实主管，他着力推行本土化战略，招募了大律师霍华德·林肯等精明能干的美国人，又推出官方杂志《任天堂力量》作为重要的宣传窗口。荒川实有意淡化任天堂的日本背景，消除了隔阂感，《任天堂力量》作为美国编辑主导的杂志，趣味性远超《FAMI通》等日本媒体。霍华德·林肯则通过丰富的法律知识，巧妙化解了环球影业维权案、联邦反托拉斯案、俄罗斯方块版权案等诸多涉及公司生死存亡的案件。荒川实旅居美国多年，其商业策略带有美国式的豪爽与霸气，他管理美国任天堂的时期是任天堂最为先进开放的时期，与SGI合作就是最好的例子。按照常理，荒川实应该是山内溥接班的最佳人选，但山内倔强、古板、固执，荒川随和、世故、圆滑，性格的极大差距让主从关系的二人时常发生矛盾。Xbox公布后，荒川认为，任天堂的财力无法与微软相提并论，一旦陷入泥沼战将十分不利，不如把公司依然处于巅峰期的游戏产业全部卖给微软，这种想法违背了山内的意愿。与微软的谈判破裂后，山内对北美任天堂高层展开了清算，大量从上世纪80年代开始草创基业的元老就这样被赶出了公司。北美任天堂总部位于雷特蒙德，距离微软园区只有几条街，如此鲁莽的清算会造成怎样的后果，可想而知。

最终接替山内溥成为任天堂社长的人是岩田聪，他属于典型的日本式官僚，缺乏荒川实的魄力，靠着异质路线与其他主机厂周旋，虽然取得了一定成功，但也为任天堂留下了技术力落后的长期弊病，岩田聪到底是救星还是灾星，目前还很难说。SEGA在美国曾拥有独立的主机研发和游戏制作机构，美国分部的总裁汤姆·卡林斯克曾在上世纪90年代靠《索尼克》打下了大片市场，让蓝色刺猬的知名度一度超越了米老鼠，这是SEGA历史上最辉煌的时期。可惜，好景不长，日本总部之后也对美国分部展开了清算，解散了软硬件部门，赶走了管理层的大批能臣，导致SEGA在美国失宠，最终黯



123.荒川实与霍华德·林肯获得了2007年美国互动艺术学院的终身成就奖
124.《任天堂力量》的趣味性比《FAMI通》等日本杂志要更出色
125.三上真司是日本监督中少有的依然保持着旺盛创作力的人





然退出主机业。索尼的状况要好一些，SCEA（索尼电脑娱乐美国分部）从未遭到过清算，今天索尼的社长平井一夫就是SCEA出身，分部旗下还有顽皮狗、Santa Monica等强力制作组。问题是，与其说SCEA太强，还不如说现在的SCEJ太弱，《神秘海域2》《战神3》等PS3最具号召力的独占游戏都出自美国人之手，再这样下去，PS4做好做坏恐怕都跟日本人关系不大了。不论索尼和任天堂在美国卖出了多少产品，他们的总部毕竟还在日本，财年结算要换算成日元。近年日元升值幅度惊人，让日本公司从海外赚来的钱被活活剥掉了一层皮。北美任天堂在上世纪90年代巅峰期的销售额曾占整个集团的70%，荒川实曾以结算方便为理由，建议岳父把总部搬到美国，遭到拒绝，不知道今天的山内溥有没有感到后悔。

日本市场逐渐萎缩，第三方只得将希望寄托于海外销量。《鬼泣》《铁拳》《灵魂能力》等游戏的欧美版销量一直高于日版，但进入高清时代，这些游戏的销量虽然没有萎缩，其风头却被其他类型所盖过。这一现象也不能简单地归结为“西盛东衰”，实际上，很多日本人擅长的游戏类型，今天的欧美人依然做不好。《鬼泣》和《忍者龙剑传》以精确的判定和出色的手感为傲，《战神》靠的是场景和剧情等演出效果，手感并不算好，《蝙蝠侠——阿卡姆城》等游戏的战斗系统高度自动化，跟传统的ACT没什么联系。《DmC——鬼泣》还算不错，那也是CAPCOM协力的结果，没有日本人的帮助，Ninja Theory的ACT能做成什么样，看看之前他们的《天剑》和《奴役》就知道了。FTG也是一个被日本人统治的类型，美国的《真人快打》最大的卖点是终结技，虽然这个系列一直在提升手感、判定和平衡性，但不论怎么努力，在这些方面也无法和《街头霸王》或《铁拳》相提并论。问题在于，不论是传统的ACT还是FTG，这些类型在PS2时代就已经发展到极致，很难在高清主机上再有什么质的飞跃。天下没有不散的宴席，一种游戏类型不可能永远统治着市场，当一个类型无法充分发挥新主机的性能时，距离它淡出舞台也就不远了。日本游戏追求的是以小为美的精致箱庭乐趣，对于硬件性能没有那么强烈的渴望。日本也出现过以大为美的作品，比如1998年的《索尼克大冒险》，其关卡设计比今天的ACT还庞大，让人惊叹不已。《索尼克》的场景越大玩起来就越爽，但像这样大气奔放的游戏毕竟不是日本的主流。美国幅员辽阔，孕育的游戏自然要往大的方向发展，像《横行霸道》和《上古卷轴》这样的沙盘巨作，对于机能的需求更是无穷大，多多益善。有人认为，“使命召唤”系列的自由度越来越低，与日本游戏越来越像，这种说法看似有些道理，实则不然。“使命召唤”限制玩家的行动自由，是为了实现更壮观的剧情演出，本质上依然是一款追求大规模大气势的游戏，需要无数脚本的协同配合，成本很高，与日本游戏那种精致的小箱庭是不一样的。

日本开发者持有一种优越感，认为日本游戏细腻，美国游戏粗糙，这种既定思维反映在很多作品莫名其妙的海外包装上，一个漂亮的日版封面，到了美国往往会被故意换成一个写实但丑陋的图片，实际上，美国玩家并不觉得这种封面符合他们的审美，只能说是日本人的优越感作祟。日本游戏的细腻感，靠的是宫本茂等大师的设计功力，这批老前辈在今天早已退出开发一线，成为管理者，新人的功力又大不如



126.汤姆·卡林斯克让“索尼克”在美国成为了家喻户晓的系列

前，日本游戏就这样逐渐失去了在细节方面的优势。美国游戏在近年吸取了不少日本作品的营养，比如借鉴《鬼武者》的《战神》，借鉴《生化危机4》的《战争机器》，这些游戏的关卡设计同样细腻，画面更加大气磅礴，自然获得了成功。对于射击游戏毫无经验的Tecmo，看到这一类型在美国市场的火爆，模仿《战争机器》推出了自己的新作《量子理论》，遭到毁灭性的恶评。日本游戏想在欧美吃得开，应该充分发挥自己的长处才对，一味模仿欧美作品，只能闹出更多东施效颦的笑话。

日本游戏最后的希望，或许要寄托在那些独立工作室上。日本的大型第三方拥有最多的财力物力，却将重心放在技术含量较低的掌机和动漫游戏上，只求安于现状，不求有所突破，反而是那些规模不大的独立工作室，为求生存，个个奋发图强，唯恐落后。今天一些日本监督的游戏无法在口味狭隘的本国市场大卖，却能在欧美获得欢迎，他们由于种种原因脱离了老东家，也脱离了日本公司腐朽的制度，通过寻求海外投资，开发针对欧美市场的游戏。今年颇值得关注的一家公司是三上真司的探戈工作室。探戈工作室隶属Bethesda的母公司ZeniMax，将于今年推出新作《Zwei计划》。三上真司对于整个游戏界的贡献极大，他在1996年推出的《生化危机》制定了游戏电影化的标准，2005年的《生化危机4》让越肩视角家喻户晓，2010年的《征服》直到今天依然是节奏感最爽的TPS作品，三上真司对游戏的热爱发自内心，他讨厌行政工作，至今依然坚持在开发第一线，这样的监督，值得所有玩家去尊敬。日本游戏市场或许会在错误的道路上越走越远，但欧美国家依然有大量懂得欣赏真正日本游戏精华的玩家，只要日本的独立工作室依然健在，日本游戏的灵魂就不会彻底消失。



来自御宅亞文化圈的主流奇迹

策划/本刊编辑部　执笔/5158

一支被冠以“中国大型女子偶像组合”的偶像团体SNH48（上海48）近日跃入中国娱乐界，同时也在以玩家、动漫迷为主要群体的宅界成为热门话题。于2013年新年伊始举办的团体第一次演出“GIVE ME POWER”，公演门票也早早销售一空，甚至198元的门票在网上被炒到千元。这支组合从去年10月正式结成到首次登台演出，期间只有短短3个月的时间，但借助日本超级偶像组合AKB48（秋叶原48）在中国大陆地区的粉丝基础，这支本土队伍亦迅速被这一票粉丝所接纳吸收。

对于中国的玩家来说，秋叶原显然不是一个陌生的名字，这可能是在游戏媒体上出现频率最高的日本地名。如果去到东京很难想像会有玩家不去秋叶原逛逛，哪怕你是一个纯正的美式游戏粉还兼职日黑。这个位处闹市区、面积不大的街区聚集了大量电器商店，也聚集了大量的电玩店、游戏厅、女仆咖啡厅、动漫周边店，这里是“宅”的圣地，死宅们可以在这里找到一切想要的服务。但如今在这个二次元圣地中，最火的地方却是位于堂吉诃德大厦8楼的AKB48剧场，一个被称之为国民偶像的当红团体的专属剧场，一个仅仅250座、天天演出场场爆满买票靠抽签的小剧场。更为有趣的是如日中天的AKB48在崛起之时，就在不停地进行着“去秋叶原、淡化宅标签”的工作，如今已经没有多少人会把她们与秋叶原亚文化圈直接联系在一起，但她们现在却又是秋叶原最为突出的象征……

宅与国民偶像，二次元死宅与三次元当红艺人，御宅亚文化与社会主流文化，这种极端矛盾的组合看似不可能在同一个空间共存，更不可能成为互相扶持的“伙伴”，但眼前的现实却是这种伙伴关系正在真切地影响着已经死气沉沉多年的日本社会的每一天，并且向着海外不断扩散。而这种矛盾的组合与共生，早在7年前就为全日本AKB化这一罕见的社会现象打下了巧合但坚实的基础。

日本唱片市场的“任天堂”

对于中国玩家来说，如果不是关心东瀛资讯特别是娱乐资讯的人，最早接触到AKB48这个名字，或许是在日剧里看到这一大群妹子跑龙套，或许是听闻这是破了吉尼斯纪录的最多成员的偶像团体，肯定还有相当数量的同学是因为某前成员下海拍AV才知道AKB48的。

当然，到了2013年的今天，越来越多的玩家发现国内游戏媒体会频繁报道AKB48这个偶像团体的新闻，游戏代言、主题恋爱游戏、社交游戏、柏青哥、宅文化等相关内容层出不穷，而且游戏论坛里也总会看到有人在讨论她们，甚至周遭的宅界朋友都纷纷掉入这个大坑不能自拔。AKB48在日本刷纪录刷得成就列表都被迫紧急更新，眼看就是刷无可刷了，甚至CCTV-2都专门播新闻称其拯救日本唱片业，这在过去都是很罕见的现象。

一般认为，AKB48崛起于2009年，期间日本唱片市场的低迷恰与日本游戏市场的颓势类似，而AKB48同期的市场成绩和对市场的压迫力也与最近几年在日本游戏市场拥有压倒性优势的任天堂颇为相似。从2009年的第14张单曲《River》获得日本最权威的唱片销量版公信榜的周冠军后，AKB48的单曲就再没离开过第一的位置。如果说之前拿到的人数最多团体的吉尼斯纪录只是靠人头拼、没什么技术含量，此后的纪录对于那些从最苦逼的时代，陪着这群姑娘一路走过来的秋叶原宅男来说，终于有了那种“殴打小朋友”的爽快感。

在当前这个唱片市场的黑暗年代，AKB48从2010年开始不光是彻底压制对手，还开始创造一个新的时代，在别人都只能冲击20万销量、同时代最大人气的团体也只能止步70万大关的时候，这个当年拥有唱片上榜后下滑最快纪录的团体，从第一张百万单曲《Beginner》之后，只有一张单曲不足百万销量，从第20张单曲到现在的第29张销量都在100万以上，夺得日本唱片大赏、实现女性团体历史性突破的《飞翔入手》首日销量便突破百万，2012年总选举前的《真夏のSounds Good!》更是以首周161.7万张的销量创出公信榜历代最高纪录，2012年12月30日，AKB48更是凭借此张单曲卫冕日本唱片大赏，创下又一个新纪录。

不景气的市场，一家独大，不停刷销量榜，不停运用新手段刺激市场，格外重视外部形象，尽可能远离色情暴力元素，聚集大量家庭用户群，年终总结拿出压倒性的优势让对手眼红无比……无论从数据结果还是运营特征来看，AKB48当前的景象与同时期日本游戏业中的任天堂惊人相似，甚至连遭受反对者诋毁、攻击的角度和腔调都与那家百年老铺都高度吻合，只不过秋元康和他的事务所AKS没有像任天堂那样因为东日本大地震和运营失误最终拿出了赤字财报，反而还以AKB48的名义拿出大量利润给灾区，总共捐献了12.5亿日元。至于两者在同样的社会环境大背景下，如何采用惊人相似的营销手段取得巨大成功，这会在后文中详细论述。

对于问题多多的日本当今社会来说，AKB48正在创造着一个新时代。无论在哪个时代，都从来没有哪个艺人或者偶像团体能像现在的AKB48这样，席卷整个日本社会，渗入到生活中的方方面面，成为一种象征性的符号，将同时代的其他存在远远抛在身后，秋叶原这个宅属性过强的“异类”更是从来没有如此紧密地与主流社会联系在一起。AKB48如今作为一个极为罕见的社会现象，从另外一个角度来说，成就她们的不仅仅是努力、梦想、运气这些字眼，同样也体现着死气沉沉、日趋衰落的日本社会的一种自救的挣扎。

2012年8月底，AKB48在代表日本乐坛顶峰的东京巨蛋举办连续3天的演唱会，宣告她们耗时7年终于实现了组建之时的那个看似虚无缥缈的梦想。东京巨蛋演唱会动员近15万观











1.位于秋叶原堂吉诃德大厦8楼的AKB48剧场（见题图），堂吉诃德扶梯的每一层都被AKB48的海报所占据，对于成员和粉丝来说，这里有一种回家的感觉
2.2012年12月31日，涉谷站遍布着AKB48成员板野友美代言的手机广告，其受欢迎程度可见一斑
3.因为附带总选举投票券，并且是前田敦子在AKB48的最后一张单曲，《真夏のSounds Good!》创造了惊人的销量
4.除了捐款外，AKB48在地震后也多次前往灾区举行赈灾演出和握手会
5.在东京巨蛋演唱会和前田敦子毕业公演期间，前田敦子的150张海报遍布整个JR秋叶原站

众，依然有数不清的粉丝因为抢不到票而被拒之门外；8月27日前田敦子毕业公演吸引22万人抽选仅有的250张门票，因为担心参与群众超过15万造成危险而取消了前田敦子环绕秋叶原的告别游行活动……这些庞大的数字背后有着太多关于秋叶原，关于宅男，关于梦想，关于日本社会，关于这群普普通通的姑娘们的令人感慨的故事。

站在梦想的橱窗前

相信很多人对于AKB48这个团体的成功都有极大的疑问，尤其是知晓她们所创造的商业奇迹以及看到那些疯狂的粉丝之后，这个疑问会越来越大，而且通过维基百科、百度百科之类的手段检索都无法获得满意答案。

苛刻点儿说，这帮孩子简直就是村姑，且不说不是美女，甚至大妈脸频现，不少人简直就是丑女；唱歌不好听，甚至很多现场演出都是放CD假唱；跳舞乱作一团，除了人多就没什么看点了，你们这些萝莉控是不是太饥不择食了？何况里面还有大把的妹子早都不是萝莉了。

这样的团体怎么会红？这种战斗力看起来只有5的妹子组合怎么就能不断地拉人进坑？这样的团体怎么都能频频被中国游戏厂商拿来做宣传给自己聚集人气了？

每个时代都有的剑走偏锋

与其他国民级别偶像团体一出道就成绩斐然、大红大紫不同，AKB48这个妹子既不够好看、唱歌跳舞又实在称不上出色的团体，从一开始就是来自于秋叶原的时代“异类”，走着一条与娱乐圈传统成功经验背道而驰的异端路线。实际上，每个时代都有异类以彻底打碎专家的眼镜的方式成名，而在如今这个时代，扮演这个异类的就是AKB48。

秋叶原虽然在日本乃至中国都无人不知，但其电子一条街身份之外的文化特性，在日本主流社会一直以来都是不上台面的亚文化，动漫、游戏虽然至少曾经是这个国家极具优势并且规模庞大的产业，但其衍生出的宅文化却是被很多人嗤之以鼻的东西。由于文化传播过程中的曲解，宅男、御宅族等词汇在中国大众媒体上不仅经常与“家里蹲”混为一谈，还在很大程度上抹掉了贬义色彩、拥有了一种奇怪的中性含义，甚至是具备了令人向往的时代潮流特性，在一定程度内是受人追捧的。

但在日本，发生于秋叶原的多次劣性事件给宅文化的形象造成了极坏的影响，而且从宅文化诞生以来，宅男的一些特殊嗜好实在是无法让古板的正义人士所接受，虽然不至于招来普遍反感，但其实秋叶原标志性的宅男形象一直是被无意中拿来揶揄别人的好素材。由于这东西上不了台面，而且

对于职场白领来说这种生活模式十分离群，在普通会社就职的人哪怕曾经很宅也很少表露自己的真实身份。对于艺人来说，除非是成名以后为了增加对新粉丝的吸引力，否则很少有人会对外声称自己是宅，即便中川翔子这么典范的秋叶原艺人都是如此。明明是诞生歌姬的好土壤，这么多年来从声优界走出来的真正成功的歌姬只有水树奈奈一个人，也在一定程度上反映了主流社会对宅文化的排斥。

一直以来，秋叶原亚文化与日本主流文化是相割裂的，要从这里获得主流社会的承认并影响主流，用传统模式显然是无法成功的。也正是在这个宅文化圈里，最终孕育出了AKB48这个剑走偏锋却占领整个日本的时代奇迹。当然，最初时没有人认为这群小姑娘可以成功。人们早已习惯了明星们的一鸣惊人、横空出世，所以无论在中国还是在日本，都有相当数量的人以为AKB48成立于2010年前后，并不清楚其实这是一个已经在舞台上战斗了7年之久、元老成员曾经纷纷逃离并几次面临解散，最近两年才熬出头的演艺界“老兵”。

“AKB48是梦想的橱窗”，这个日本国民天团的总制作人秋元康是这样描述AKB48的。而对偶像本身，还有个流传甚广的定义——偶像是个贩卖梦想的职业。梦想两字总是能给人们一种特殊的力量，一种类似于本能的驱动力，而且是跨越文化差异、所有人都无法抗拒的欲望。而在经济低迷20年、社会趋向倒退的日本当下，恐怕我们已经无法再找出比AKB48更带有梦想色彩的东西了。作为日本最了解偶像这个词的人，秋元康或许是有意为之又或许是来自本能的下意识驱动，他成功地把一大群单纯少女的梦想包装成了一件又一件商品，陈列于橱窗中，标出了一个让整个国家都无法拒绝的价格，令所有路过橱窗的人都为他们所相中的商品着迷。

秋元康是日本最为知名的词作家和偶像制作人，上世纪80年代很红的偶像团体小猫俱乐部就是由他担当制作人。2005年，秋元康想重操旧业再度组建一个偶像团体，而且其主旨思想与当年由他创造的小猫俱乐部颇为相似，成员都是业余选手，绝非追求十全十美的专业人士，被选中的女孩子们按照自己的梦想去发展她们的演艺生涯，想唱歌的唱歌，想跳舞的跳舞。简单说就是聚集一群想在艺能界实现梦想的女孩子，用她们的活力和努力拼搏的感染力来赢得观众。

20年前，秋元康凭借小猫俱乐部震动日本列岛，虽然只有短短两年半的辉煌，但那时所形成的巨大影响力让偶像成为一种社会现象，各种偶像团体丛生，此后小猫俱乐部的迅速衰落也带给了日本偶像界十余年的冰河期（注：日本知名Galgame《白色相簿》的时代背景就选在了那个时代）。

20年后，秋元康把AKB48的构想付诸实施时，虽然与当年的小猫俱乐部有诸多相似之处，但这回他提出了一个全新的“设定”——打造“可以见面的偶像”。她们有固定的舞台演出，她们天天都要通过这个舞台与观众见面，她们不再是高高在上、充满神秘感的艺人，她们是粉丝只要想见就可以见到的、就在你身边的偶像。













6.AKB48似乎证明了日本人也知道人海战术有多厉害
7.秋叶原是宅男圣地，同时也是一个典型的被主流社会排斥的亚文化圈
8.AKB48主题的柏青哥广告占据着从上到下最为醒目的多个位置
9.AKB48的成功之处便是将“努力成就梦想”包装成一个商品
10.以偶像为主题的Galgame名作《白色相簿》曾推出过动画，反响依然是非常不错的
11.正在玩NDS的高桥南和指原莉乃，与她们类似的成员在AKB48还有很多，其实她们就只是一群很普通的女孩子

一直以来，艺人都是通过那种完美、神秘、触碰不到、高高在上的形象让粉丝对他们充满向往乃至疯狂。AKB48的模式完全背弃了传统，甚至因为缺少运营费用而把与粉丝每天见面的剧场选在了秋叶原，以传统的经验论来看，这个团体从一开始就与成功二字完全没有关系。

不过，既然这是一个贩卖梦想的职业，那么又有什么能比自己身边的普通人通过不懈努力实现梦想更具有感染力呢？在2005年的冬天，几乎没有人能意识到这种与粉丝几乎零距离的模式恰恰是最能发挥AKB48独特吸引力的方法，甚至连秋元康自己都没有想到。一个比小猫俱乐部还惊人的偶像商业奇迹，还是通过秋叶原的宅男来实现，这种笑话恐怕在那个时候都没人讲得出口。

令人绝望的舞台

如果说传统的艺人运营模式是通过充分的训练与包装加工后向观众贩卖成品的话，那么AKB48的模式则是向观众贩卖半成品，让粉丝们从艺人培养的初级阶段就参与进来，目击整个成长历程。这是一件风险很大的事情，因为你拿出来的商品品质实在是难以令人满意的，但是如果这种时期有人成为了某个AKB48成员的粉丝，那么他们之间会建立一种很牢固的关系，这位成员每一点提高她的粉丝都会看在眼里；因为是可以见面的偶像，粉丝的鼓励和建议又会直接传递给成员，这是一种类似于战友的特殊羁绊，一经形成就会具备强大的黏着力。这是一种围观群众绝对没法理解的、在演艺界从未有过的关系，所以在真正成为某个成员的粉丝之前，人们惊讶于AKB48明明水平不高却能这么有人气实在是很正常的反应。不过，这种低品质在运营的最初阶段，也实在是让秋元康、STAFF和妹子们吃尽了苦头……

选定秋叶原

2005年7月，名为《秋叶原48计划》的新偶像团体招募宣传海报出现在日本各地的车站、街头、杂志上，秋元康的名号与他的照片是这张宣传单上最醒目的元素。如前文所述，秋元康的名号在日本近乎无人不知，尤其是在父母那辈人中，这个中年胖大叔可是了不起的人物。AKB48第一次成员甄选有7924人报名参加，可以说完全都是靠着秋元康的名气才能募集到这么多候选者。后来的主力成员板野友美当时便是向母亲询问秋元康的经历，了解到是很有名的制作人才决定报名的。

2004年7月成立的演艺经纪公司Office 48是这个全新偶像计划的运营方，但这家经济公司的实力实在是太弱小了，一年间只推出来两三个人气平平的模特维持着生存。这家公司的转机出现在2005年的初夏，秋元康找到Office 48的社长









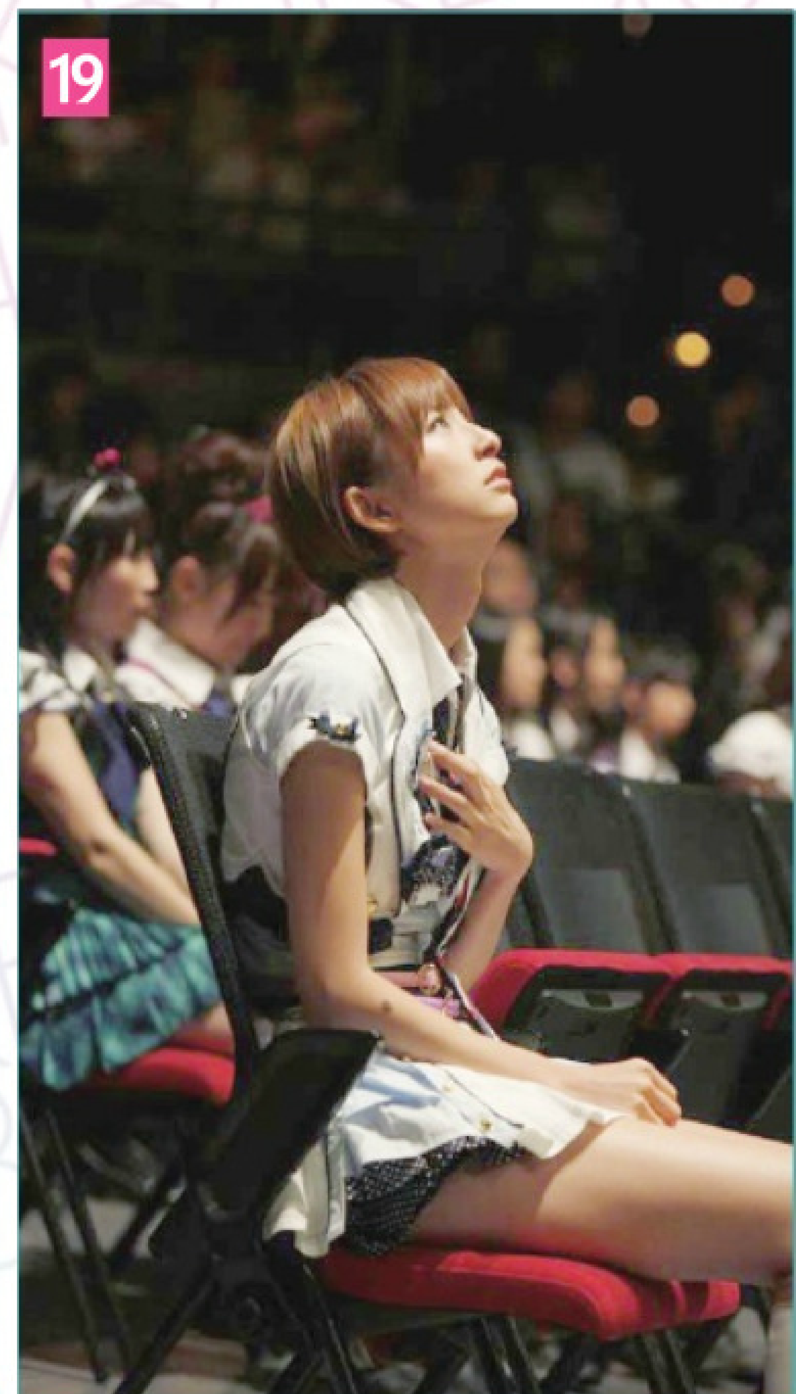
12.虽然现在很红火，但当初把剧场选择在这里实在是被迫无奈的决定
13.可以与观众近距离互动的剧场演出，这至今仍是很罕见的偶像运营模式
14.AKB48第三部纪录片的宣传海报，如今的精神领袖高桥南当初入选的理由现在看起来十分滑稽
15.训练中的AKB48，此时的环境已比初期好了很多很多倍





16.AKB48从始至终都特别辛苦，总是睡眠不足的成员经常会在排练的间隙就地入眠
17.等AKB48可以如此风光地从容演出，自信地出现在各种场合，已经是成立多年以后的事情了
18.即使是粉丝们，也会开玩笑地把AKB48说成“村姑团”，实际情况如何，就只能见仁见智了
19.紧张地等待总选举结果的篠田麻里子。因为宅男们的支持，如果她能够4天内记住别人一个月才学会的12首歌，便可以从咖啡厅服务生变为舞台上的一员。这位目前AKB48中最年长的成员，凭借惊人的毅力和4天近乎不眠的训练，抓住了这次机会





芝幸太郎提出了他构思的偶像团体项目，芝幸太郎觉得这个招募小姑娘在剧场演出的计划很不错，便决定参与其中成为其运营方，还找到Office 48的董事、有运营酒吧经验的户贺崎智信来做这个项目策划。

但是他们并不是资金充裕的大公司，寻找舞台场地的时候，秋元康最初的计划是把剧场开在涩谷、新宿这样的地方，但户贺崎智信跑遍东京找到的唯一能让他们使用的场地是在秋叶原的堂吉诃德8楼，而且还有两个会挡住观众视线的承重用的柱子立在舞台前面。因为根本没有选择，秋元康只能把他策划的这个偶像团体的根据地放在宅男圣地，至于那两根柱子后来还成了AKB48粉丝俱乐部的名字“二之柱”。后来他在接受美国媒体采访时表示，秋叶原这里的文化很具有活力，觉得也很新颖，是一个不错的选择。但从AKB48后来致力于去宅化和初期运营时不由自主的涩谷化来看，其实他本身对这个本阵的选择，多少也是出于无奈。

48系列团体名字出自剧场所在地的简写这样的规则，是从秋叶原时代就有的传统。剧场所在地确定后，秋叶原（Akihabara）的缩写便是AKB，加上Office 48的48后，AKB48就这么诞生了。

噩梦般的一个月

从AKB48第一次甄选会中脱颖而出的24名成员，也就是一期生，包括了前田敦子、高桥南、小嶋阳菜、板野友美、峯岸南等奋斗至今的绝对骨干，这些14岁上下的女孩子们还来不及兴奋，便被告知4天后开始正式训练，料想不到苦难正等着她们。

秋元康在小猫俱乐部时代就倡导将非专业选手引入艺能界，展现一种来自于普通人为梦想奋斗的精神魅力。在AKB48身上，他把这种思路进行了更加彻底的贯彻。作为偶像的技能或者说专业水平有多高，并不是秋元康选拔成员的标准。对于AKB48来说，成员的个性，也就是她在骨子里的特殊之处，才是最重要的，唱歌跳舞的本事可以练，性格魅力则是可遇不可求的。所以历次成员选拔中，像板野友美、松原夏海、大岛优子、增田有华等舞蹈/唱歌水平突出甚至有童星经验的姑娘，会凭借出众的实力被选入AKB48，河西智美、渡边麻友等人会获得形象上的加分，但更多的成员是相貌平平、没有演艺经验的，参加其他选拔失败的，唱歌跳舞没有任何突出之处的普通人，她们先天和后天的条件都不算好，但却因为内在的独特卖点而被选中，这也是后来很多人质疑这个团体为何如此“村姑”的原因之一。比如前田敦子不仅完全不会跳舞，甄选时还唱歌忘词，但其透露出的耐受力和含蓄的热情却赢得了秋元康的青睐，后来更因此成了AKB48的王牌。还有些更离谱的入选理由，峯岸南入选是因为与户贺崎智信同一天生日，刚刚在另一场偶像选拔中被秋

元康淘汰的高桥南则因为身高和生日都带有48被认为是有缘之人而入选。

最终入选的24人中大部分都是舞台演出的新手，而此时距离第一次公演只剩下一个月的时间。这些非专业的姑娘们要在这么短的时间内练熟12首舞曲，实现连续两小时的舞台演出，所要付出的努力是她们参加选拔时绝对不会想到的。在训练的第一天就有一名成员因为迟到而被开除，由于是边上学边训练，先后又有3名成员无法承受这种生活而退出。对于完全不会跳舞的前田敦子、高桥南等人来说，这一个月便是白天上课、放学跑到秋叶原训练，训练结束后再加练，然后坐着末班电车回家的循环。

初期的严厉管理和艰苦的训练给一期生留下了深刻的记忆，这地狱般的一个月也成了高桥南在后来遇到困难时开导自己的最好武器。但即便她说和最初的一个月比起来其他的痛苦根本不算什么，但其实等她们在2005年12月8日登上舞台后，噩梦才真正开始。

从一个地狱坠入另一个地狱

2005年12月8日，AKB48的首次公演亮相，得益于秋元康的名气，台下云集了各媒体的记者，20名一期生在这个仅仅250座的小剧场内完成了她们的首秀。但还很稚嫩的姑娘们尚不能拿出什么惊艳的表演，自然也无法打动在场的记者们，其后媒体对于这个新诞生的偶像团体的报道也是波澜不惊。

当她们第二天登上舞台的时候，观众席上已经没有了记者，只有零零散散的十来个观众。对于这些刚刚经历了魔鬼训练的孩子们来说，这种场面几乎只能用绝望这个词来形容。板野友美当时站在队伍的侧面，由于被那两根柱子挡住了视线，她看不到坐在中间的观众，眼前只有空荡荡的座位。在训练的时候，老师要求她们向观众充分展现自己的魅力，要用自己的情绪带动观众，如今她却只能面对空气跳舞、唱歌、微笑，并且无论多么努力，被柱子挡住的观众也绝对看不到她……

创立初期的AKB48剧场的装潢是相当简陋的，资金有限的运营团队尽可能地配备了顶级音响设备，但其他环节上实在是没有余力。一期生在训练时就经常要戴着口罩，在正装修的剧场里练习，再加上这种根基完全脱离电视、只依靠剧场的偶像运营模式根本就没有成功的先例，年纪稍大一点儿的成员其实在正式登场前就已经满腹疑问。正式公演开始后观众人数始终低迷，最惨的时候台下只有7位观众，虽然准备了返场曲但其实那么点儿观众根本没有人会去喊Encore。为了让场面稍微好看点儿，经常是成员的家长以及工作人员充当观众、喊Encore。

不管自己如何努力，上座率依然不见好转，对秋元康的不信任，对这个团队的不信任，乃至对自己的不信任充斥着后台。“我们付出那么多努力，吃了那么多苦，得到的回报就是没有观众的舞台吗？”低落的情绪遍布于每个成员心中，每天演出结束后都会有人在后台痛哭。虽然秋元康发觉气氛不对后诚恳地与她们沟通，请求她们信任他并坚持下去，但其实这位总制作人本身心里也不是很有底。当时的票价仅仅1000日元（还有500元的站票），但台下的观众总是没有台上的演员多，Office 48又是个没钱的小公司，这么下去肯定会血本无归。但整个团队的实力成长需要时间，他在这个看不到希望的时刻除了硬着头皮坚持以及哄着一期生们一起坚持以外，实在也没有其他的办法。

在当时的秋叶原，宅男们偶尔会聊到堂吉诃德8楼的小剧场和这群姑娘。但当时的论调是这样的：“偶像剧场？这东西肯定不会比女仆咖啡厅火的。”在宅界没能引起关注，再加上秋叶原富有偏见意味的标签，社会大众自然也不会关注她们。就这样，她们熬到了2005年的圣诞节。

秋叶原同样不相信眼泪

圣诞节是西方国家一个很重要的节日，尤其对于做生意的人来说，这可是每年最好的赚钱时节。为了让剧场的生意有所起色，AKB48的姑娘们开始在街上散发宣传材料以及门票，如今必须靠非比寻常的强运提前去抽购买权的票，当年可是大街上随便发都没人要的“烂货”。当时还在剧场配套咖啡厅打工的篠田麻里子散发传单被路人频频拒绝的影像，在AKB48成名后作为煽情用的资料屡屡在电视节目中播放。高桥南多年后回忆起那个冬天仍有些难以释怀：在大街上好不容易有人接过了她递过去的宣传单与门票，才刚说完谢谢就看到人家把东西揉成一团扔到了垃圾桶里……

平安夜当晚的公演可想而知，在这个充满浪漫色彩的冬夜里，观众席的冷清程度比平日更甚，20位少女在开演前就委屈地在后台哭成一团。秋元康焦急地来到后台，对她们这样说：“现在哪里还有哭的功夫，又不是一个客人都没有，如果连眼前的一个观众都打动不了，如何去感动更多的观众？要想获得成功，先把眼前的客人们打动再说。”

或许，此后AKB48的成功很大程度上来自于这个圣诞节秋元康的这句话。不能正面困难，只在后台哭是无法改变任何事的，唯有努力打动眼前的人才有可能获得更多认可。这群稚嫩的姑娘们通过不懈地努力，也确实在慢慢地感动着秋叶原的宅男们，终于在开演两个月后的2006年2月4日，迎来了第一次满座，虽然只是250座的小剧场，好歹让这群感觉被秋元康骗了的姑娘们有了一件真正觉得高兴的事情。

不被认可的秋叶原地下偶像

秋叶原除了吸引着规模庞大的动漫宅和游戏宅以外，还栖息着一部分偶像宅。这部分人虽然在当时多半是早安少女的粉丝，但仍可以说是与AKB48的定位相符的核心人群。初期在AKB48本身实力还很弱小的时候去看她们演出的观众，多半是这群偶像宅。虽然这些宅之间有二次元和三次元的宅属性区分，但好在共同话题还是很多的，而且不少人往往身兼好几种宅属性，宅界的互相沟通对AKB48的传播提供了很大的帮助。同时堂吉诃德本身也是一家百货商场，自然也会

有路过顺便看一下公演的宅男成为观众。与传统的电视宣传模式不同，他们所看到的AKB48是不存在任何噱头的，或者说并非冲着某种宣传看点而来的，他们所看到的就是一群虽然还很稚嫩但却在舞台上为了梦想不懈努力、从不放弃的可爱的女孩子们。

这种景象，宛如游戏中的设定一般，击中了宅男们总是同情心泛滥的心。遗憾的是，秋叶原偶像的身份却成了新一轮悲剧的帮凶。

秋叶原露底军团

进入2006年，AKB48的粉丝数量通过宅男们的努力逐步多了起来，由于是直接与粉丝们接触的偶像团体，秋元康很重视粉丝们的意见，不光因为宅男们的支持而破格让一期生落选的篠田麻里子成为TEAM A的正式成员，第一张地下单曲《桜の花びらたち》更是根据粉丝们的意见选择从公演曲目中选出的。这张单曲奇迹般地在公信榜上拿到了首周第十名的成绩，上次女性偶像出道作品进入前十已是8年前的事了。

随后的二期生招募、也就是TEAM K的组建，大岛优子、秋元才加、河西智美、宫泽佐江、梅田彩佳等骨干成员被招募进AKB48并以骨干身份活跃至今。TEAM A开始第二季公演并且持续满座，前田敦子确立为Center、优先重点运营7个成员的改革顺利推进。6月4日在秋叶原UDX会场举办第二张单曲《スカート、ひらり》（裙摆飘飘）现场活动时，到场歌迷数达到了1500人……可以说这是AKB48运营初期相当成功的阶段，但悲剧又一次降临了。

《スカート、ひらり》这首歌虽然后来在粉丝中有极高的地位，是最正统“神七”成员的身份象征，但这首歌有一段很大的甩裙子动作会让姑娘们防止走光的安全裤露出来，这个动作在这首歌上电视宣传时引起了极其恶劣的评价。虽然靠性感路线成功的女艺人遍地都是，但让未成年少女做出露底裤的动作让“正义的卫道士们”大为惊恐，明明只是露出深蓝色的安全裤、底裤完全都看不到，但“秋叶原露底军团”的名号不胫而走，甚至后来秋元康在接受美国媒体采访时，还会被问到为何要组织未成年少女从事色情演出活动。


20

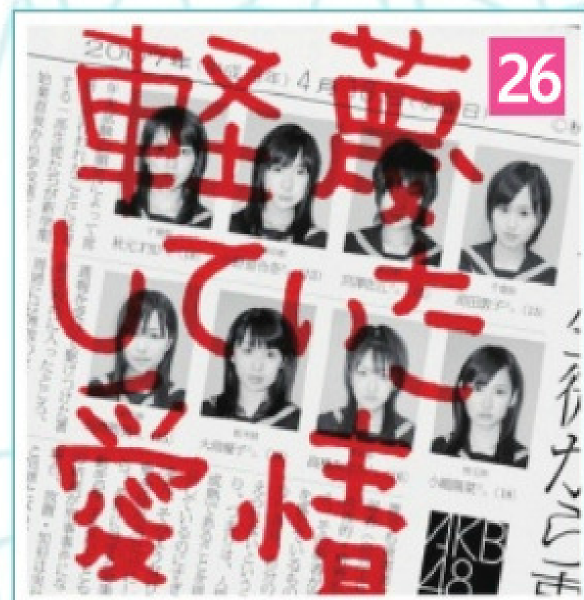

21

















20.现在就是跳起来让台下的观众看到短裙下面的安全裤，也没人会再找茬了
21.渡边麻友本身就对Cosplay很有兴趣，再加上身处秋叶原，这种Cos风的作品也并不少见
22-29.这些是AKB48在大红大紫前推出的单曲CD，这就是成长的轨迹，虽然在销量上无法和如今动辄100万的单曲相比

秋叶原=阴暗这种不良意识以及其不好的名声前文已经详细论述过，这秋叶原露底军团恶名的传播速度可比AKB48想提高知名度时要快得多。前田敦子、板野友美等大批成员在学校被同学们在远处指指点点，被原来的好朋友用“恶心”这样的词汇来形容，她们不仅没能在艺能界混出名堂，在学校里还被同龄人疏远。高桥南的亲戚知道她加入了偶像团体后来问是哪个团体，她因为不好意思让亲戚知道是“露底军团”而支支吾吾说不出话，这种委屈或许资历老一点儿的中国游戏从业者们都颇为熟悉。

秋叶原48

与《スカート、ひらり》的恶名相映衬的是，它的最终销量不及上张地下单曲《桜の花びらたち》的一半，此前的良好势头戛然而止。好在虽然主流社会对AKB48口诛笔伐，但秋叶原的宅男们对这群妹子的支持有增无减，也反映出了秋叶原文化与主流文化的格格不入。虽然直至今日，在宅界对于AKB48仍然分化为喜欢和讨厌两种极端人群，当年喜欢AKB48的人肯定也要少很多，但至少在露底裤这个问题的态度上是相同的——主流舆论的G点真的是奇怪极了。无论如何，当初AKB48算得上是秋叶原的一个符号，AKB48遭到冷落其实也意味着秋叶原众遭到了主流社会的冷落，这个组合与秋叶原此时是毫无疑问的利益共同体。在AKB48最黑暗的日子里，支持她们的也许就只有秋叶原的宅男们了。

在第二张地下单曲惨败4个多月后，由索尼旗下的DefSTAR Records推出的首张正式单曲《会いたかった》上市，这也是AKB48在全日本的正式出道。这首歌如今已经是国民偶像的代表性歌曲，几乎所有粉丝都会唱，但是当初的销量受丑闻影响也只是首周第十二位，比《桜の花びらたち》还要差，最终销量也仅仅多了7000张，不过5万多一点儿。作为全国发行的、通过正式渠道宣传的CD，这个成绩同样不令人满意。

随后通过DefSTAR Records发行的7张单曲，虽然每张都进入公信榜首周前十，但最终销量都在2万附近，而这个数字也恰恰是AKB48粉丝俱乐部会员的注册人数。更糟糕的情况是这7张单曲的主题大部分是以涉谷、新宿人群为目标或者是针对主流社会的，几乎不具备宅属性，但实际上除了秋叶原以外，没有人买她们的账，这不得不说是一个巨大的讽刺。

令人意外的是，2007年12月31日的红白歌合战（相当于我国的春晚）却邀请了AKB48出席，不过姑娘们刚刚开心了没多久，就发现她们其实是因为秋叶原文化的兴起，而作为秋叶原艺人的代表，与中川翔子、莉亚·迪桑一同出演，别人大概的演出时间是三四分钟，而她们只有一分半的演出时间。更糟糕的是，虽然因为要登上红白的舞台而受到媒体的关注，但却屡屡被叫错名字，需要频频在采访时纠正记者们她们是AKB48而不是秋叶原48，姑娘们发觉媒体关注的根本不是她们，而是秋叶原……

而这次红白的演出虽然创下了历史上同时登场人数最多的纪录，但对于她们来说几乎没有获得任何好处。转过年来就迎来了与唱片公司解约，无法发行新CD长达228天，迎来成员毕业潮等更糟糕的局面。2008年的大部分时间，AKB48只有秋叶原的剧场这一个舞台，而在成员中也流传着生计难以为继、团队即将解散的谣言。

看，黎明的曙光

DefSTAR Records为AKB48发行的最后一张单曲是十分具有纪念意义的《桜の花びらたち 2008》，此时AKB48已经有三支队伍和预备役性质的研究生队伍，很多初期元老也已经毕业离开，这首可谓是原点的作品的重制版对于AKB48本身和粉丝们都意义重大，这张CD和MV的制作也堪称精良。但是DefSTAR Records无良的CD内随机附带44张海报其一、凑齐44张可换取2015年十周年纪念演唱会门票的策略，不仅引来了消费者的不满，还因为这种行为违法而被监管部门勒令回收。虽然这个模式被称为AKB商法，并在不违反法规的程度内得到沿用。但在当时，却几乎彻底地毁掉了所有为这张单曲付诸的努力。紧随其后的便是被迫与唱片商解除合约，消失于唱片市场长达7个月。与此同时，发生在秋叶原的一次重大恶性事件也让AKB48的根据地岌岌可危……

无差别杀人事件

2008年6月28日12点30分，25岁的加藤智大开着租来的货车冲入秋叶原的行人专用区，不仅撞倒、碾压数人，还下车手持利刃无差别伤人，最终造成7人死亡、10人受伤的惨剧。加藤智大是一个在网络虚拟世界和现实世界中都很孤独的人，其生活一直不甚理想，在留言板上留言诉苦高达3000次，在得知可能被公司开除后，加藤智大连续数日在网络上诉苦，哀怨没有朋友交不到女友，却被网友嘲笑进而引发了激烈争吵，最终他失去理智采用了过激手段来向世界宣告他的存在。

不被人认可、不被人关心、无论做什么都没人知道自己的存在，但同时又渴望获得人们的关注，这其实是当前社会普遍存在的问题，而且不仅仅存在于青少年群体，对于步入社会的职场新人也是如此。持续多年的经济萧条，不仅让就业率和生活水平逐步下降，更可怕的是让人的心态变得失落、脆弱、敏感，同时看不到生活的希望。人们变得对别人漠不关心，而自己却又渴望被别人关注。这种心理落差造成的病态情绪，以及由此导致的恶性事件，在如今的日本并不少见。加藤智大在行凶前不断地在网络上进行犯罪预告，一直留言到正式动手前的20分钟。这种行为虽然变态，但却可以看出他的内心是多么孤独，是多么希望被人关注，当时如果有人对这些留言予以重视，及时与他诚恳沟通，让他获得被关注的感觉，或许悲剧就不会发生……

秋叶原无差别杀人事件对这个御宅文化圣地造成了近乎致命的打击，周末行人专用区被取消，有才艺的御宅族从此无法在街头表演，整个秋叶原的热闹程度大为下降。恶性杀人事件让整个秋叶原的形象变得更加糟糕，再加上同时期日本游戏产业开始不断下滑、逐步衰落，从精神层面到物质基

础，秋叶原的没落已无法避免。近几年单从游戏店的规模和数量来说，这个知名商圈的繁荣程度相比2008年之前，几乎只能用萧条来形容。这些与距离杀人事件现场仅仅百余米的AKB48剧场虽然并没有任何直接关系，但逐步失去活力的秋叶原意味着她们的根据地所能提供的支持已经越来越小。如果不能迅速在主流社会获得肯定，解散真的是早晚的事情。

她们的世界终于有了光

在AKB48历史上可以说是最黑暗的时刻，纵使她们在台下只有7个人的日子都熬过来了，但是奋斗了3年却一直看不到成功的希望，大部分成员已经到了普通人应该上大学或者就业的年纪，她们也不得不问问自己，是不是梦想已经没法实现了，应该更理性地选择自己的未来了？在这个只有剧场公演、没有唱片可卖、秋叶原名声越来越差还逐步丧失活力的时刻，大量成员从AKB48毕业、单飞或离开演艺圈已经无法避免。看着大量队友离开团队，已经逐步成长为AKB48精神核心的高桥南，当时也在想是不是自己也应该选择退出。

但这时的少女们，并不知道她们实现起死回生大转折的所有要素都已经凑齐了。

杀人犯加藤智大虽是爆发得过于极端化的特例，但他代表的是一大群渴望成功但却无法成功，对生活无比困惑、对前途深感迷茫、缺乏了努力奋斗下去的勇气的人。此前在国际上口碑极佳、在日本国内也很有人气的电影《告白》，其描绘的血淋淋的现实问题与无差别杀人事件所反映出的社会现状是一脉相承的。而《告白》中借用的那段AKB48翻身单曲《River》的MV，则给出了这个命运苦难的偶像组合为何能咸鱼翻身、渗透到日本社会方方面面的根本原因。

River

2008年10月22日，AKB48终于通过新签约的King Records重返唱片市场，而这家唱片公司旗下的艺人还有著名声优歌手水树奈奈以及高达粉丝中人气很高的歌姬米仓千寻，曾经还签约过声优佐藤利奈和清水爱。换了一个明显更能理解AKB48和秋叶原的唱片公司后，他们推出的单曲和营销策略明显要比之前更贴近偶像文化群体的需要，此时秋元康的创作思路也已经从涩谷、新宿真正走进了秋叶原，用淫靡的曲风配合讽刺性极强的歌词抨击社会问题的曲子已经不会再出现在之后的CD中。此后连续4张单曲都拿到了首周前三、累计销量稳定在了15万左右，这相比以前2万左右的成绩已经是相当喜人的进步，对AKB48来说，此时她们已经算是成功的二流组合了。

但AKB48是一个数十人的大团体，其运营成本远高于其他组合，这种成绩用在单个艺人身上或许挺不错，但是对于AKB48来说依然是杯水车薪。或许剧场公演十分火爆，但毕竟一场只有250张票，而东京以外的演唱会上，不大的场地里依然到处是空座，运营方面的亏损问题并没有根本性的好转。这个时候的秋元康有点儿像1987年的史克威尔，只能放手一搏，成了就成了，败了就都卷铺盖回家吧！

此时他写出的新歌名为《River》，是一首励志歌曲，与之对应的曲风也是异常硬朗、有力，完全不是少女偶像歌曲应该有的风格。但有趣的是，无论是国内的粉丝还是日本的饭，乃至对AKB48只是因为孩子喜欢而略有所闻的妈妈们，对这首歌的歌词都相当认可。一个此前被媒体普遍认为只是在给宅男卖萌，甚至会在采访时要求说句“主人，欢迎你回家”的秋叶原地下偶像团体，一个在此前的歌曲中试图反映社会现实问题而屡屡碰壁的露底裤军团，在这次终于实现了起死回生的奇迹。2009年10月21日发售的《River》首周便售出17万张，累计销量也达到了26万张。更关键的是，从此AKB48步入了刷榜单的“正轨”，第一的位置此后就再也没有让出来过。









30.成了AKB48飞跃起点的单曲《River》的封面
31.由于成员人数众多，AKB48的运营成本也是空前巨大。同时，大部分成员因为只能参加剧场公演、没有外务出场费，收入甚至还不如超市收银员
32.因为杀人事件而备受重创的秋叶原
33.AKB48作为国民偶像是一个带有浓郁励志色彩的团体，灾后支援活动得到了受灾群众的热烈响应

秋叶原逆流：没落社会造就的时代奇迹

不景气，这是20年来贯穿日本社会始终的最具代表性的词汇。长达20年的经济低迷、衰退至今没有任何好转，终身雇佣制的破灭，就业率与收入的下降使生活越来越不安定。更糟糕的是整个日本社会渐渐失去活力，老龄化越来越严重，年轻人无论如何努力又都无法让现状有所改观，而良好的社会福利却又让人们过着相当安逸舒适的生活。既然拼尽全力都无法获得自己想要的东西，那么梦想这种东西根本就是不可能实现的吧？

这与日本游戏、动漫作品中表现出来的文化特征有着极大的反差，《足球小将》鼓励一代日本球员不断拼搏，振兴日本足球的故事原本是一个二次元激励三次元的好段子，但是与现实差距过大的二次元作品如今已经无法再给这个消沉的社会任何实质上的精神动力。已经丧失追求梦想的能力的日本社会，所需要的那份正能量必须来自普通人自身。只有和芸芸大众一样的普通人能够不断成功、实现梦想，才有可能让他们身边的人重新获得前进的动力。而AKB48模式的成功，就是这个时代所造就的必然产物。

普通却又非凡的少女们

从2009年秋天的《River》开始，AKB48以越来越惊人的加速度成长，很难想像不久前她们还处于濒临解散、大批主力成员退出、面向空气演出的窘境。进入2010年后，AKB48如文章最初所述，开始不断打破纪录，演唱会的规模越来越大但却场场爆满，握手会的规模也从最初的几十人演变成需要包下体育场才能进行的程度。从2011年开始，她们以爆发性的人气渗透到日本的各种地方，且不说全部单曲百万销量，每天你都要在大街上、电视上、商场里、周刊报纸中甚至自动贩卖机上看到AKB48成员出演的广告或者相关报道。

她们之所以成功，毫无疑问是这群少女不懈努力的结果，但同时也是因为秋元康的运营方针与日本社会现状相迎合，提供的“商品”恰好是人们所遗失的那些与梦想相关的东西，进而造就了一个罕见却又不可避免的历史现象。AKB48是一间学校，那些抱有艺能界梦想的少女们加入这个团体，这些极为普通、普通到跟你的邻居或者同班同学一般的女孩儿们，对于观众来说如同RPG里那个发迹于农夫家庭的勇者一样拥有着无法抗拒的代入感。少女们学习她们所需要的技能、不断提升自己的能力，支持少女们的粉丝是她们成长的动力同时也将自己带入其中，从她们努力的身影中，从她们实现梦想的喜悦中获得正能量。这种互相支撑的关系，是只有48系偶像团体才能提供的，而少女们追求梦想所散发出的活力，又恰是一个失去了梦想的社会所欠缺的。她们打破常规、以普通人为梦想努力的姿态吸引着那些与她们一样普通的社会大众，用自己追逐梦想的步伐，用自己被普通人所支持而获得的成功，告诉所有低落、迷茫、对未来失去信心、遗忘了梦想的人，你们的生活并不是黯淡无光的，你们也可以成功。

AKB48汇聚着各种各样的为梦想而努力的少女，每一个少女凭借自身的特质都吸引着或多或少的粉丝，而观众们则











34.由于精神过于紧张和身体太过疲劳，在西武巨蛋演唱会结束刚退到后台的高桥南便昏倒在地，当时工作人员回复秋元康的电话说：“不要紧，她还有呼吸。”

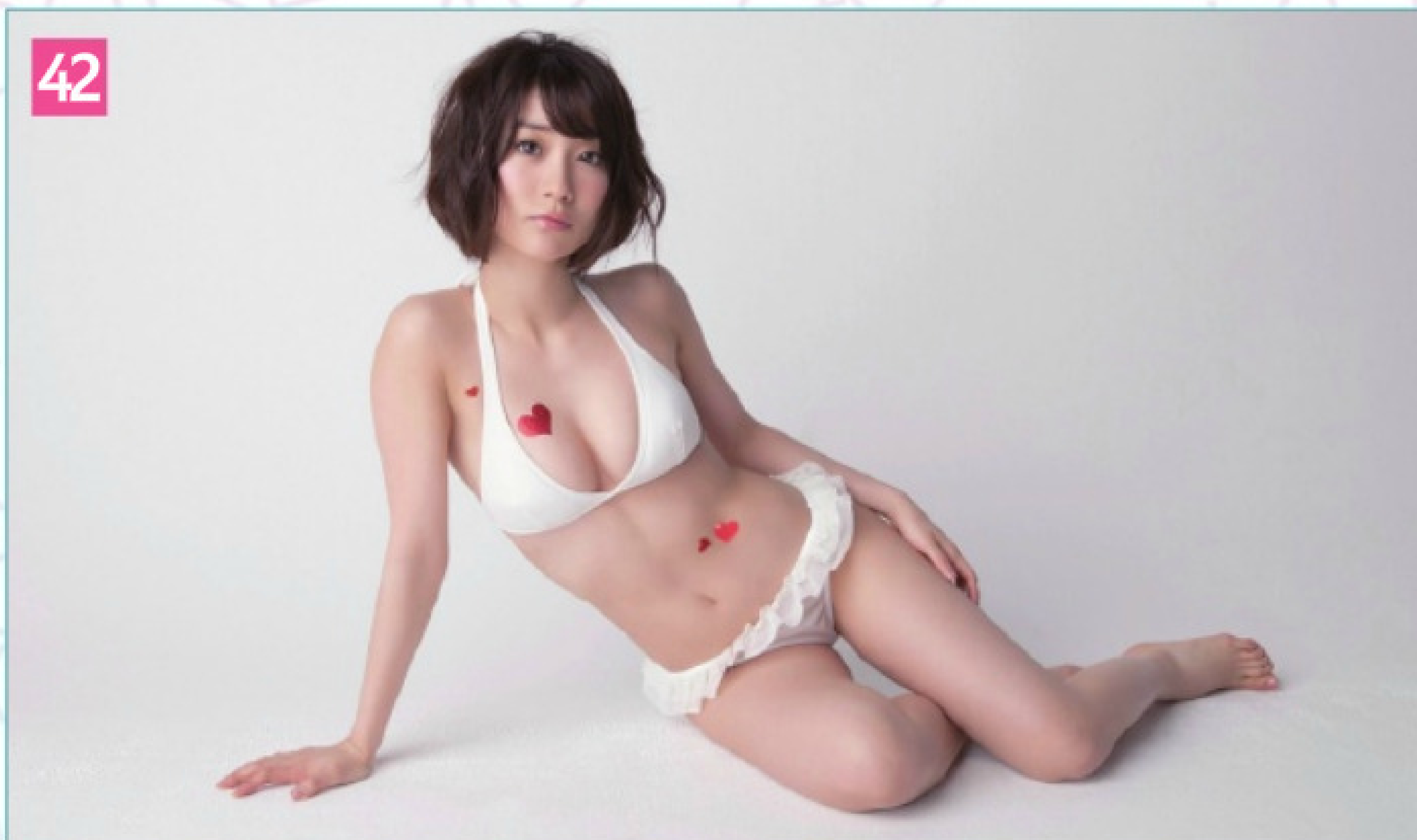
35.西武巨蛋第二天反省会上的高桥南，此时的她刚刚经急救清醒过来

36-38.被称为“AKB48的良心”的高桥南，本身就是一个无比神奇的存在，看起来没有任何成为偶像条件的她，成为了这个团体无可替代的核心









39.甜美的笑容下是前田敦子不善表达的性格和非同寻常的坚韧
40.此时圆阵的前田敦子，其实刚刚因为严重的过呼吸被送医院抢救
41.前田敦子与大岛优子在总选举上的最后一次对决，压力释放后的相拥而泣已经不会再现
42.绝对实力者大岛优子，是AKB48中至关重要的存在

从少女的群像中看到自己的影子，获得追逐梦想的勇气。这里仅仅用4位极具代表性的成员，来展示促成她们成功的那些来自于各色人群的强烈认同感。

高桥南

2010年发售的高桥南的PhotoBook封面横封条上，有秋元康如此的一句话："AKB48就是高桥南。""AKB48的良心"这个说法也得到了运营官方的承认，放在了秋元康那句话的上方。而在坊间更是流传着"能有今天的前田敦子是因为有AKB48，能有今天的AKB48是因为有高桥南。"高桥南作为AKB48的精神领袖，其在这个舞台上7年多的奋斗历程，与AKB48发展壮大的过程在精神层面上是高度统一的。如果要把AKB48浓缩出一个代表人物，这个人绝对不会是AKB48之颜前田敦子，只能是在所有TOP成员里最不起眼的高桥南。

高桥南身上没有任何可以成为偶像的条件。她身高最矮同时是一副不良少女的长相，甚至是一种招陌生人反感的感觉，可爱/御姐路线两边都挨不上。加入AKB48之前在学校是归宅部，也就是不参加任何社团放学就回家的阿宅。不喜欢与人交流，几乎交不到朋友。喜欢看漫画打游戏，尤其喜欢动作游戏，不喜欢出门就想宅在家里。穿衣打扮毫无品味，说话总是冷场。这样一个孩子，很明显就是一个家里蹲，如果没有AKB48，恐怕她的未来会跟被媒体拿来嘲笑的那批女屌丝一个模样。

换句话说，高桥南可以说是在普通人中甚至是宅界中都处于比较弱势位置的那些人的代表。这种经常会被拿来找心理平衡的人都可以实现那种虚无缥缈的梦想、成为国民偶像的话，那么我的梦想应该也可以实现吧？这是高桥南也是AKB48散发出的最大魅力。

因为实在是太喜欢AKB48了，高桥南用一种非人类的努力程度来克服自己的缺点，让自己能在这个团队里立足，让自己能去将AKB48变得更好。她努力向前一刻不停，所有成员看着几乎从不休息的她也深感压力，一起为着她们的梦想拼搏。她克服着自己性格上的缺点，代表AKB48发言，带队圆阵、鼓励成员，用高度的责任感扛起最重的担子成为维系所有成员的纽带，带着大家不断进步。等到AKB48声名鹊起的时候，高桥南已经是被所有成员所依靠的领袖，但她依旧以全力冲刺的状态带着所有成员向更高的目标奔跑。

觉得无论如何努力都不会有结果而放弃对梦想的追求，对所处的公司、团队没有认同感和归属感甚至觉得反感，这是日本社会普遍存在的低落心态，而高桥南拼尽一切追求梦想的过程，她所表现出的那种对AKB48的强烈的爱，她自身糟糕的基础条件与获得的巨大成功所形成的对比，狠狠地抽在自怨自艾的人的脸上，进而打动了越来越多的人成为她的粉丝，为她赢得了国民偶像的地位。"只要努力，你的梦想也可以成真。"这是一个尽人皆知的假命题，但是AKB48就是通过不断让这个假命题成立，通过这种普通人的成功来重新唤起日本社会追求梦想的勇气。

前田敦子

前田敦子是一个来自工薪家庭的、性格相当内向的普通女孩儿，原本的生活是与偶像毫无关联的，甚至内向到让家人怀疑是不是得了抑郁症，所以当初在路边看到AKB48的招募海报时当即要报名，都让她的妈妈吓了一跳。她是一个不善表达的孩子，所以即便是AKB48中人气最高的成员，无论

是新闻发布会还是演唱会或者公演的MC环节，都比较少让她讲话。很多AKB48的粉丝也会抱怨，前田看起来总是无精打采的，也没什么特别之处，作为Center完全是浪费资源。

当初前田敦子也无法理解为什么要让她成为这个团体的不动Center、被人为打造成AKB48的王牌，因为被推上这个位置而不情愿到失声大哭。但其实如果对日本人的性格比较了解的话，再仔细看看前田敦子的特征，这个标准的邻家女孩儿虽然普通到满大街都是，但是却最接近日本社会对完美女性的要求标准。

为人随和、内向，略有些天然呆，性格很单纯，长相标致却不倾国倾城、没有那种美女的傲人气场，可以很安心的与之相处。对于一个讲究抱团、不喜欢出头鸟的民族来说，从外在可以获得的完美女性的信息，几乎全都可以在前田敦子身上找到。而秋元康选择前田敦子作为王牌，一个重要原因就是她很普通，普通就意味着她跟芸芸众生没有什么区别，不容易招人反感，又容易让人看到自己的影子从而产生认同感。

就是这样一个普通的邻家妹妹，一步一步成为了国民偶像中的王牌。前田敦子如AKB48中的其他成员一样，绝对是一个不完美的艺人，用传统的观点去考量真的是浑身上下都是破绽，但她对普通大众所产生的强大亲和力却又是AKB48最大魅力的一个集中体现。

如今，当初的不动Center前田敦子已经从AKB48毕业，她的离开代表着AKB48初期阶段宣告结束。而对于前田敦子来说，她的女优梦想之路也才刚刚开始。秋元康那句“所谓AKB48，就是前田敦子的未来”，更让这位曾经的ACE在独立踏入影视界之后，继续身负自身之外的重压与期望。

大岛优子

虽然如今很多人以加入AKB48为梦想，但在最初的时候，或者说AKB48真正的定位、秋元康运营这个团体的真正目的，其实是让拥有不同梦想的普通人通过加入AKB48不懈奋斗，让她们梦想成真。

所以AKB48的妹子们最初加入的时候大多是没什么真才实学、没法在艺能界获得成功的，毕竟让粉丝们见证普通少女成长为顶级偶像乃至在艺能界呼风唤雨的巨星，才是其最大魅力。但是秋元康在选拔成员时，也会适当加入一批很有实力的选手，以此来增强整个团队的竞争力。这些具备相当实力的成员，最初集中在二期生中，而大岛优子便是其中最为突出的一员。

就作为一个艺人的综合能力来讲，大岛优子也许从始至终都是AKB48中的最强者，演技和舞蹈都是团队中最拔尖的，在舞台上或者面对镜头时所展现出的感染力也是最强的。毕竟她是童星出身，从小就出演过多部日剧，参加过乐队，是在加入AKB48前真正出道过的艺人。同时，她又是一个为了达成目的不顾一切的人。如果AKB48中还有人能在努力程度上与高桥南相匹敌的话，那个人只能是大岛优子。而大岛优子作为偶像的“原材料”相比高桥南要出色好几个数量级，再加上她那种为获得完美的结果可以把自己累死的精神状态，所爆发出的能量，几乎可以让所有觉得自己怀才不遇的人重拾与命运抗争的信心。

由于运营模式的特殊性，几乎所有的优势资源都集中在AKB48之颜前田敦子身上，从历届总选举的结果来看，前田敦子获得的票数远高于其他成员，这与运营资源的不等分配是相对应的，唯有大岛优子是一个特例，只有她凭借个人的强大实力，可以与掌握绝对优势资源的前田敦子掰手腕。

两人都参加的三次总选举，虽然大岛优子一胜两负略逊一筹，但其获得的票数与前田敦子都只是毫厘之间的差距。在一个支持力度完全一边倒、对自己极为不利的环境中，与开了挂的对手平起平坐，这种战绩足以向世人说明，真正有实力的人只要努力，完全可以战胜这个世界的不公平。

渡边麻友

渡边麻友是一个真正的二次元动画宅，同时又对偶像









43.渡边麻友的相貌和性格，堪称是当前最完美的偶像，对宅男的杀伤力极其巨大，同时也招女孩子喜欢
44.在秋叶原买动漫CD、挑周边，渡边麻友生活上跟一般的宅完全是一样的
45.由AKB48代言的房屋租赁广告，由于粉丝覆盖所有年龄层，所以她们的广告渗入到了各行各业
46.无论是CD的销量还是演唱会现场的人数，都宣告AKB48已经脱离宅的范畴，是一个真正从秋叶原走出来的大众偶像









47.JR秋叶原站在前田敦子告别时悬挂着她的大幅照片，在这个位置出现艺人的海报是十分罕见的事情
48毕业公演结束后，前田敦子在堂吉诃德2楼与聚集在剧场楼下不肯散去的粉丝们告别
49.在东京巨蛋演唱会第三天临近结束的时候，前田敦子与成员们一一告别
50.在东京巨蛋演唱会上，仅剩下的6名一期生，在舞台上见证了她们梦想成真的时刻

充满爱；她像所有宅男一样缺乏自信，却又对自己的梦想充满热情。而她的样貌，又宛如从动画片里直接活过来，可以说是日本最像动画中萌系女主角的真人。所以她被人称之为CG，所以很多动漫宅成了她的粉丝。如果说这世界上能有什么比COSPLAY更能将二次元和三次元连接起来的话，那么就只有一个天生像动画里的美少女的宅女了。

与高桥南、大岛优子和前田敦子面向大众的角色定位不同，在小学六年级以前完全是“生活在二次元世界”中的渡边麻友，是真正对秋叶原的御宅族有无法抵御的破坏力的角色。喜欢《黑塔利亚》《无头骑士异闻录》等动画作品，喜欢小野大辅、水树奈奈、堀江由衣等声优，是宅界超人气乐团Sound Horizon的狂热歌迷，在MC环节如果聊起二次元话题会因为太兴奋而停不下来……

渡边麻友如果不是AKB48的成员，那么她跟秋叶原的众多宅男完全是一样的生物。而无论日本还是中国，几乎所有宅男如果是AKB48的粉丝，那么他们喜欢的成员多半都有渡边麻友。宅男是一个很喜欢幻想的人群，而他们所意淫的众多美梦中，至少有一个已经由渡边麻友真正实现。更具备现实意义的事情是，渡边麻友作为目前人气排名第二位的核心成员，在普通大众中也有众多粉丝，宅与非宅，他们至少有了一个共同的话题……

她们是每个人梦想的投影

除了前面列举的4位成员外，关于AKB48的成员多样性的例子还有很多，像指原莉乃就是什么都不行、性格也很消极的废材类型的宅姐；柏木由纪就是一生要做偶像的偶像宅转型的完美偶像；高城亚树是世间罕见的超级天然呆；板野友美是强于HipHop的时尚先锋；篠田麻里子是小孩子气的御姐模特；秋元才加是有腹肌的男人婆；河西智美是娇艳的妩媚美女……

由于不做用户定位、不针对细分市场进行运营，这个对当代商业运作模式异常叛逆的偶像组合具备了一个十分致命的吸引力——这么多妹子，总有一个是你喜欢的。而AKB48又因为全部由普通人组成，遍布着你我平凡人生的影子，既不完美又没有神秘感，拥有了其他艺人所不具备的强大亲和力。另一方面，高桥南最近两届总选举的发言“只要努力就会有回报”，以及“或许努力不一定有回报，但不努力的话一切都无法开始”又体现着一种努力拼搏不断付出与理想主义相融合的积极态度，这些聚合到一起，便是只有AKB48、而不是其他模式的组合能够统治日本的原因。

不管你是男是女，不管你今年15岁还是50岁，不管你是白领还是技工，不管你是艺人还是职业运动员，不管你是孩子还是家长，不管你是学生还是老师……总之，在这几十个姑娘中总会有一个会让你遇到吸引自己的元素，使你会在意她，进而被打动成为她的粉丝。

最终，AKB48通过她们追求梦想的感染力成为全日本都喜欢的偶像组合，而意识形态相悖的各种人群也因为各自喜欢的成员拥有了一个共同的话题，得以打破他们之间的隔阂，实现以往所不能实现的交流。女儿与母亲讨论起AKB48就有说不完的话，孩子说要变得像某位成员一样而获得长辈的鼓励，这样的情景在以前是无法想像的，而如今在日本却相当普遍，甚至在国内微博上都可以看到这种鲜活的例子。在舞台上的某个姑娘身上找到自己的影子，找到自己所欠缺的东西，支持她为梦想而努力的同时也赋予自己积极的心

态，为了更好的未来而努力。偶像，这个贩卖梦想的职业，所能给予一个社会最积极的力量，恐怕便是如此。

秋叶原的女神

AKB48在最近两年以史无前例的步调疯狂地洗刷着日本唱片市场和所有日本人的世界观。在过去的日本，秋叶原的东西是很少以正面形象在社会大众口中讨论的，与秋叶原的热门事物紧密联系在一起的人几乎都会被套上宅男的形象，进而为身边的“正常人”所侧目。而如今AKB48作为秋叶原最有知名度的存在，不仅让过去的电器、游戏、动漫街区少了大量的游戏店、手办周边店，多了一堆偶像商品店甚至让SOFTMAP这种电子商场辟出整整一层作为偶像专卖区，更是让她们的歌曲成为KTV中日本女性最为喜爱的曲目。在不久以前，与宅界毫无干系的女孩子们热衷于偶像歌曲，其违和感之强是连死宅都无法脑补的。

2013年的新年，笔者在东京御台场奥特莱斯卖场听到两位衣着时尚的妙龄女性开心地聊着她们的同事如何喜欢AKB48，频繁把“有趣”这样的词套在AKB48粉丝身上，几小时前刚从AKB48剧场楼下目睹那群交换生写的死宅的形象，着实与眼前的时尚女孩儿分属完全平行的不同世界。对于混迹于秋叶原的人来说，这种外在形象的转变，完全是拜AKB48所赐，当去年AKB48东蛋演唱会期间前田敦子的150幅海报挂满JR秋叶原站的广告位时，也难怪有人将其称之为守护秋叶原的女神。

最近两年席卷日本列岛的AKB48热潮，带来的结果是日本社会AKB化，其一个表现就是将秋叶原亚文化的诸多元素融入了主流文化，那些原本只是在秋叶原领域被发扬光大的商业运营手法、制服文化等内容，如今已经渐渐被整个主流社会所认可、接纳。在这样的背景下，AKB48终于迎来了实现她们成立初期那个看似虚无缥缈的梦想的时刻——东京巨蛋演唱会。可以容纳近5万人的东京巨蛋是所有日本歌手的终极梦想，只有在那里成功举办演唱会才能证明自己是真正的一线大牌。对于AKB48来说，如果只是成功举办单日演唱会想撑满东京巨蛋的坐席其实在2011年就可以实现，但是连续3天演唱会的模式是这个团体的惯例，虽然看起来难度至少提升了3倍，但由于其成员数目之庞大，也从侧面反映了其运营的高成本和高难度。

而另外一方面，AKB48只是一个起点，其成员是从AKB48成员这个身份开始艺能界的生涯，必须要从这里毕业走出去、继续取得更大的成功才是秋元康对这个偶像团体的定位。在抵达东京巨蛋这个顶点的时候，AKB48也必须开启新的篇章，其最为代表性的事件便是不动Center前田敦子的毕业。2012年3月SSA演唱会的毕业发表引起了整个日本社会的躁动，而东京巨蛋演唱会就是立于AKB48这个焦点最顶点的前田敦子告别的时刻。

她所告别的，不仅仅是自己的AKB48生涯，还有陪着她们走过7年奋斗历程的粉丝们。虽然AKB48从来都不是纯粹的宅属性偶像团体，从始至终都是大众化的运营定位，但她们是秋叶原宅男们亲手支撑起来的时代奇迹，她们的成功属于主流社会，但又是秋叶原亚文化对主流文化的一次致命的渗透。前田敦子的离开，一方面证明AKB48是一间成功的学校，她是要去实现她自己的演员梦想；另一方面则反映的是秋叶原7年间培养出的最成功的女性将离开这棵大树，单独闯荡主流社会的现实。其结果如何，对于AKB48对于秋叶原，都是至关重要的。

连续3天的东京巨蛋演唱会展示了AKB48与秋叶原努力至今的辉煌成果，最初登台的21位少女如今只有6名以正式成员的身份，见证了梦想成真的时刻，而其中最重要的一位，则马上就要离开这里。东蛋演唱会结束次日，8月27日，便是前田敦子在AKB48剧场的谢幕演出。由于绝大部分粉丝无法进入剧场，他们从四面八方聚集到秋叶原，在AKB48 CAFE、在剧场楼下，通过网络直播一起在这片具有特殊意味的街区观看前田敦子的毕业公演，一起送别这位秋叶原的女神。

毕业后的前田敦子不再属于秋叶原，而此时的秋叶原却扭转了过去阴暗的形象，以崭新的姿态进入主流社会的视野，这一独特的亚文化已经成为主流文化的重要组成部分。

关于AKB48的小贴士

对于AKB48这个独特的偶像团体，新接触到的人总会对一系列此前没听说过的模式和名词感到一头雾水，在整理完她们成长的历程后，这里把一些基础但又关键的地方，尤其是前文中涉及到的一些内容在这个章节进行说明，相信你会对这个团体能有更进一步的了解。当然，对于AKB48饭们来说，这部分就可以跳过了。

AKB48剧场公演

虽然只是250人的小剧场，但这是AKB48的根据地，是一切的起点，也是这个团体最大竞争力的源泉，很多成员都将之称为“家”。现在由于人气太高，需要提前报名靠天大的运气抽取购买权，能去现场看一场公演相当不容易。剧场的前排座位距离舞台就只有一米不到的距离，与你最爱的偶像面对面绝对不是噱头。粉丝们坐在下面别说看得一清二楚，甚至连舞台上的呼吸声都可以听到。

每天都有演出并不是可以见面的偶像的全部。在每场公演结束后，成员会先行退场，在观众退席的出口处站成一排，而观众们会在工作人员的指引下顺序离开，走到出口时可以与当天演出的成员一一击掌。此时原则上是不允许与你心仪的妹子交谈的，但有些粉丝因为总来看公演或者参加握手会而与某些成员相熟，也会简单地寒暄一下。

恋爱禁止条例

对于AKB48成员来说，有一个铁则是绝对不允许打破的，那便是不可以恋爱。对于这些花季少女来说，这个写在合同里的恋爱禁止条例实在是很残酷，但凡是AKB48成员，

51

AKB48 in TOKYO DOME 1830mの夢











51.核心成员们东京巨蛋演唱会的宣传画
52.即便是奋斗近7年的一期生，平嶋夏海依然因为恋爱问题被迫离开AKB48
53.梅田彩佳等成员在上海参加SNH48成员招募的宣传活动
54.单曲封面、出席节目等场合前田敦子基本都会出现在中央位置
55.虽然在总选举中已经被挤出前七，但对于很多老粉丝来说，板野友美的神七地位仍然不可动摇。2013年2月1日，在AKB48第三部纪录片首映中，板野友美表示自己会在年内从AKB48毕业，这是继去年前田敦子毕业后，又一绝对核心成员宣布毕业

不管是正式成员还是研究生，最多只可以单相思，绝对不可以发生恋爱关系，跟男的跟女的都不允许。如果发现恋爱关系，成员将被开除。实际上，过去的恋爱关系如果被媒体八卦出来造成不良影响，相关成员一样会受到处罚。

恋爱禁止条例可以很好地保障成员的名声，避免AKB48陷入绯闻丑闻，保持团队形象的纯洁性。同时，由于不允许恋爱，也让这群姑娘可以对宅男产生梦幻般的吸引力，让宅男产生一种诡异的幻觉：她们是属于他们的。可以说这是一个对姑娘们残酷，但是对粉丝和团队都有好处的铁则。

AKB48的组成与48姐妹集团

虽然名字里带有48，最初也是预计组成一个48名成员的团体，但如今AKB48的成员已经超过了90人。最初3次成员募集构成了TEAM A/K/B三个队伍，并以队为单位在剧场轮番演出。后来为了让正式成员可以有替补，也能弥补正式成员毕业留下的空缺，从四期生的募集开始建立了研究生制度，随后招募进来的成员以研究生身份进行学习，替补主力成员外务繁忙时留下的公演空缺，在有成员毕业后升格为正式成员。从四期生起，就开始有AKB48的粉丝为了成为她们中的一员，而通过参加甄选会的方式实现梦想。

随着成员的增多，AKB48的正式队伍已发展到TEAM A/K/B/4四支队伍，每队16人，到了东京巨蛋演唱会又宣布解散TEAM 4重归三队编制（每队成员22～23人）。另一方面，根据剧场所在地的不同，还有名古屋的SKE48、大阪的NMB48、福冈的HKT48、印尼雅加达的JKT48和已完成成员甄选的上海SNH48，这些姊妹团构成了人数庞大的48偶像集团。

Center

AKB48由于人数众多，刚接触时没有人可以一下子记住这么多姑娘，反而会造成角色识别的混乱。2006年春，秋元康决定采用主推7人、其中一人作为中心角色集中运营的模式，让粉丝更容易记住这些姑娘。这个策略确立了前田敦子作为团队的王牌固定于Center位、高桥南站在她旁边的队形骨架，即在多数场合出场时，前田敦子站在中心位置，为其提供最大的曝光量，使之成为招牌，她后来“AKB之颜”的称号也得益于此。一般情况下，中央站位是雷打不动的，不过少数歌曲会有多个Center的不同队形，每年的总选举、猜拳大会对应的单曲也会按选举和猜拳排名来安排站位。在前田敦子毕业后，目前不再采用固定Center的模式。

神七

神七有多重含义，最初是秋元康根据剧场投票箱收集的

粉丝意见选出了7位首先突出运营的成员，最初的神七是高桥南、前田敦子、大岛麻衣、小嶋阳菜、篠田麻里子、板野友美、中西里菜。后来随着大岛麻衣和中西里菜的毕业，根据第一次总选的成绩替换上了渡边麻友和大岛优子，这也是当前正统神七的成员组成。后来神七逐渐演变成每年总选举前7名的同义词。

AKB48与游戏的故事

自2010年起，坎坷不断的AKB48终于熬出了头，成为名副其实的日本当红偶像团体了。国民偶像的名号拥有巨大的号召力，AKB48毕竟是出自秋叶原的日本第一偶像团体，自然也跟游戏撇不开关系，从营销宣传到主题游戏再到部分成员与游戏行业之间割舍不清的关联，让她们的偶像光辉也不可避免地散射到游戏市场中，为游戏玩家所熟知。

以AKB48为主题的游戏

在AKB48制霸日本乐坛以、后，很多年不见的明星题材游戏重现江湖，其中最出名的AKB48游戏当属PSP上的妄想恋爱游戏，前两部《与AKB 1/48恋爱的话》和《与AKB 1/48在关岛恋爱的话》总销量超过80万，这是恋爱游戏在本世纪所取得的最好成绩。这个系列首先是一张AKB48资料盘，包含当时A、K、B三个队伍48位成员的大量资料。同时这是个妄想风格恋爱游戏，因为游戏的设定是48位国民偶像都喜欢你，你可以同时跟多个妹子约会，不会像《心跳回忆》那样因为不专一而吃大亏，最终你还要甩掉其他47个妹子完成游戏。

由于前两作的销量实在是太过喜人，第三部游戏《AKB 1/149恋爱总选举》也于2012年12月20日在PSP和PSV上发售。除了标题所表达出的被149名偶像所喜欢（包含AKB、SKE、NMB、HKT四大团体）的究极妄想设定外，这一次的制作水准也大大提升，甚至动用直升机来拍摄游戏内视频，仅仅随豪华版赠送的制作视频花絮就长达1000分钟，而十几部宣传广告和花絮里也都透着游戏界很罕见的制作手法和高规格的制作投入，且不说动用的海量拍摄设备，光是启用这些每年占据日本女艺人广告接单数前10名大半壁江山的TOP成员拍摄大量视频和多部宣传片，就已经是其他游戏很难承受的硬成本了。不过这部堪称史上成本最高的恋爱游戏，其内容的丰富程度也是令人惊讶的，首先是149名成员的详尽资料就对粉丝拥有绝大的杀伤力，另一方面游戏中每个成员都是多结局的，而且由于喜欢玩家的人数高达149人，所可能出现的交错关系再配合上PSV版的成就系统，对于追求完美的玩家来说，这都需要巨大的时间投入。从另一方面来说，这回粉碎的是148个当红偶像对玩家的追求，这种独特的爽快感，不管你是不是男屌丝，都恐怕是其他游戏所不能提供给你的。

在手机游戏盛行后，GREE还推出了AKB48为主角的社交游戏《AKB48舞台战士》，运营半年登录游戏的玩家数就超过了200万人。游戏还仿照AKB48的运营模式，推出了总选举曲目等新内容。

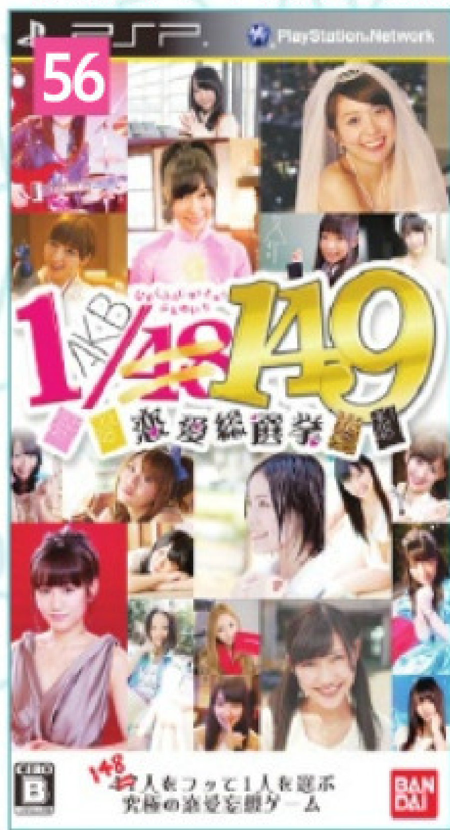
在3DS上还有一款模拟养成游戏《AKB48+ME》，主力成员以Mii形象出现在3DS的屏幕中，剧场公演、总选举、猜拳大会等真实存在的活动都将在游戏中再现。

凭借手机游戏在日本市场大红大紫的GREE相当热衷于AKB48主题的游戏。在2012年12月26日，GREE召开新闻发布会，公开了新的AKB48主题社交游戏《AKB48的野望》。这款游戏由KOEI TECMO开发，GREE负责运营，是一款卡牌战略游戏。游戏内共有四大势力，而AKB48的成员则化身为各个势力中的巫女，玩家们则通过这些巫女卡牌与其他玩家对战。根据属性不同，巫女们分为擅长肉搏战的狮子之鬃、擅长魔法的真理之徒、擅长使用机械的技巧动轮和擅长辅助的奏乐之响四大种类，每个玩家最多可以用8张巫女卡牌组成自己的队伍，通过对战攻城掠地扩张势力。

56.这其实是一个让屌丝享受拒绝国民偶像的脑补游戏
57-58.KOEI TECMO推出的《AKB48的野望》中的人设和游戏画面
59.AKB48成员河西智美受邀参加了2012东京电玩展世嘉《德比赛马主》的发表仪式









AKB48所引发的中国游戏宣传争端

随着AKB48在中国的影响力不断提高，尤其是粉丝群体跟游戏玩家群体有很大的重合度，中国网游厂商也开始用AKB48作为宣传点来吸引玩家。首先是某厂商与AKB48的中国市场运营方进行了深入合作，从去年开始的多次成员握手会、见面，都有旗下网游的Logo出现在活动现场的背板上，随后更是有人气成员出席舞蹈游戏的发布会。之后借着东京巨蛋演唱会的热度，一些网络游戏开始用演唱会门票作为活动奖品宣传，其中因为巨人方面并没有官方授权，还引起了三方的口水战。

实际上，光宇的《炫舞吧》就拿AKB48作为宣传素材进行过推广，而《QQ炫舞》《超级舞者》中也有多首AKB48的歌曲可以游戏。《SD敢达Online》甚至早在2010年曾就采用AKB48作为副官配音发起过玩家投票，近期也用握手会门票做过官方活动奖品。对于中国玩家来说，也实在很难对这个组合感到陌生。

秋元康与游戏

秋元康作为日本知名的词作家和偶像制作人，也曾经与游戏有过一段缘分。在世嘉最后一部主机Dreamcast上市宣传的时候，他曾经出任这部主机的宣传策划负责人。熟悉世嘉的玩家很清楚，这家公司作为主机供应商时的特点就是硬派、偏执和死不悔改。MD和SS两代主机的败落都跟这种太过倔强的个性脱不开关系，而且还搞得跟玩家和渠道商、软件商的关系很僵硬，在死忠粉丝以外的玩家群体中一度印象极差。

秋元康出任这部主机的宣传负责人时，制订的宣传策略和风格与以往的世嘉大不相同，采用自嘲的态度拍了一系列很有趣的电视广告片，营造了一种"世嘉，要加油呀！"的亲和感，用世嘉高管汤川专务而非影视明星为广告主角，也是一种十分新颖的感觉，很好地形成了"世嘉已经深刻反省了自己的错误，虽然被PS打得鼻青脸肿，但是还请大家再支持我一下"的印象。

很可惜，虽然Dreamcast是世嘉最完美的一部主机，几乎没有犯过错误，但是此前欠债太多积重难返，最终还是无奈地离开了游戏硬件市场。







60.汤川专务的DC宣传广告总共有8部，反响不俗
61.高桥和大岛的合影中也出现了广井王子的身影，这位做了背景的大叔当初与AKB48有着不错的合作关系
62.这种与网游开箱子类似的模式后来导致了粉丝无法避免的多次购买行为

《樱大战》之父的AKB48绯闻

广井王子作为知名游戏制作人，手中曾诞生过《樱大战》《天外魔境》这样的旷世名作。在他淡出游戏圈，专注于舞台剧以后，或许他自己也不会想到竟然会以与AKB48成员、TEAM K前队长秋元才加之间的绯闻这样的形式，重新回到游戏玩家的视野中。

娱乐杂志曝光广井王子曾在秋元才加家中过夜，疑似恋人关系，还有照片为证。对于男女关系异常敏感的AKB48来说，如果事情属实，资历颇深、粉丝众多的二期生秋元才加必然要被辞退。后来当事人辟谣，由于当时秋元才加有舞台剧的演出，请这方面经验丰富的广井王子来家中根据录像带指导到了深夜，并且他当时感冒身体不适，与同住的另一名成员梅田彩佳商量后决定让老师留下，再加上已经56岁的广井王子比她父亲年纪都大，传闻得以澄清。但秋元才加还是主动辞去了队长职务以示谢罪，直到后来参加完翌年东京马拉松后才恢复队长身份。

AKB48参与的那些游戏宣传

在AKB48走红后，相关的代言和宣传遍布方方面面，游戏也自然不会免俗，除了推出以她们为主题的游戏外，大岛优子、小嶋阳菜也都参与过著名游戏的宣传工作。

大岛优子本身喜欢服装设计，《最终幻想XⅢ-2》在宣传期就找到她为女主角设计DLC服装。大岛优子拿出了两套设计图，由玩家投票选出了其中一套作为DLC追加包，在游戏正式发售后免费提供给玩家下载使用。在《最终幻想XⅢ-2》的发售宣传会上，大岛优子也身穿自己设计的女主角服装Cosplay了一把。

小嶋阳菜或许是因为与小嶋秀夫同姓而得到了KONAMI的青睐，推出了以她为主角的官方游戏壁纸和广告片。她出席《合金装备HD》发布会的时候，还与小嶋秀夫进行了很多有趣的对话，甚至被媒体戏称为"小嶋夫妇"。

由于在一个人气赛马节目中表现出色，河西智美受邀参加了2012东京电玩展世嘉《德比赛马主》的发表仪式。

AKB商法与开箱子

AKB商法如今是以同时推出多个版本的CD，每个版本的副歌有所不同，不同时期的CD会在包装内附带成员生写（照片）、总选举选票、握手会资格券等内容为特色，促使粉丝多次购买。尤其是附带数十位成员其中之一的生写这个模式，这与当初收集44张海报换演唱会票的形式十分类似。

结合前段时间日本针对游戏收集齐特定卡片换取强力物品模式的禁令，我们可以大致看出：以收集为目的的促使用户多次购买的形式不会触犯日本相关法律，但如果收集齐东西后还能再换取什么具有实际价值的奖励的话，便属于违法行为。这个模式很类似在中国同样被禁止的、玩家所熟知的开箱子、抽奖等游戏模式。

令人发指的摇钱树

秋元康和他"骗"来的姑娘们熬过了初期的艰难困苦之后，在死气沉沉、病态十足的日本社会内在的呼唤下，以重新注入梦想的活力的方式获得了成功。但这毕竟是一个商业团体，妹子们可以是单纯的追求梦想，但用这些梦想来赚钱是运营方必须要做好的事情。把梦想这件商品的包装纸撕掉以后，我们可以看到这个世界上所有的商人都无法抹掉的铜臭味，在这其中的区别，恐怕仅仅只是程度和技巧上的不同罢了。







63.虽然并没有什么直接关系，但AKB48与《偶像大师》真的是越来越像
64.即便是在中国，生写的收集和交换也已很流行，淘宝上也有出售。与游戏的交换收集不同的是，这东西可是直接带有实际价值而且永远没尽头的
65.在年初的SSA演唱会上，高桥南通过视频公布了AKB48梦想实现的东京巨蛋演唱会，见证了数十名同伴毕业并还要走下去的她，最清楚这条路到底有多么不容易

口袋妖怪

在唱片的成绩有了起色以后，秋元康采用了AKB48以及衍生团体、个人单曲多版本的模式，新单曲各版本的主打歌曲是相同的，但根据每次的不同策划，不同版本的CD在副歌上都会有所不同，不同版本的封面也会有不同，赠品往往也会有不同。所以AKB48的单曲CD，一般情况下会有A/B/C/剧场盘等版本，其中有1～2首歌是不同的成员演唱的，而且是各版本独占的，如果你只是对这个团体有兴趣，那么随便买一个版本的听听即可，如果你是某个成员的粉丝，那么你肯定要看哪个版本独占的副歌是你喜欢的成员唱的，如果你喜欢好几个成员，那么你的钱包到底有多痛苦你自己是知道的……

这个模式说白了，与任天堂的《口袋妖怪》每次推出双版本、每个版本只有少量怪物不同是一样的，在市场不景气、需要刺激消费的时候，这个多版本模式立竿见影。

收集、养成、交换、追加

这个由山内溥提出的著名的游戏四要素，早年也是被任天堂通过《口袋妖怪》发扬光大的。一直以来，行业间的共识就是只要把这四要素（追加可以换成对战）做好，甚至是只要把其中之一做好，就可以成为一个好游戏，如果4个都做得很好，恐怕就又会诞生一个超大作。

其实，这四大要素可不只是在游戏中管用。在AKB48的运营中，养成是秋元康在做的事情，粉丝们就是在支持喜欢的成员、看着她们成长，但投入的感情可是货真价实的，这就让收集、养成和追加的循环得以成立。对于AKB48来说，最可怕的收集元素就是生写——成员的照片。

单曲、专门杂志、DVD、写真集等等AKB48商品中大多会随机带有一张成员生写，至于是哪些成员则是根据这张单曲的选拔成员、写真集的主题等因素决定的，如果你喜欢的成员会有生写在某个商品中提供，你真的是非要拿到的话，最基础的途径就是花钱去买那个商品，至于是不是随机到你喜欢的，看命了，一张没有就买第二张……

除了在专门店贩卖的生写外，只要你收集生写，那么手上必然不会只有你喜欢的成员的，必然有很多你不想要的，那么交换的基础就具备了。根据成员的人气度和那张生写的稀有程度，不同生写在粉丝中具备了不同的价值，在粉丝聚集的场合里，比如公演开始前、演唱会入场前，都会有大量的粉丝拿着相册交换生写。

至于追加，不用说明也明白，这东西只要有人乐意掏钱，官方就会不停地出下去。只要不停的出，重复购买行为就不会消停，商业价值也就持续水涨船高了。

人民币战士

由于成员众多，每次新单曲出演的成员，也就是所谓的XX单曲选拔成员，一般情况下是通过秋元康根据某些因素来内定的。但是早年很多粉丝十分不满，比如XX也十分努力，为什么从来做不了单曲选拔成员？秋元康在尊重粉丝意见的同时，也发掘了一个新的提高唱片销量的方法——总选举。

从2009年开始，每年会有一张单曲的选拔成员是通过粉丝投票产生的，投票券会随前一张单曲发售（今年创造新历史的《真夏のSounds Good!》就是附带总选举投票券的），另外粉丝俱乐部会员也可以投票（都需要付费）。

这个时候，总选举的成绩可就不只是能不能进下一张单曲的选拔组那么简单了。你有多少粉丝支持，你今年相比去年是进步了还是退步了，通过票数可以看得一清二楚。为了让自己喜欢的成员获得一个好的排名，为了让她们成为选拔成员，粉丝们在这个时候都是倾尽全力去尽可能多地投票的。大致上，一票约等于1000日元，有兴趣的同学可以去找一下总选举成绩，票数乘以1000就是粉丝为了她们投入了多少钱，甚至谁的粉丝更有钱有势都能看得出来。顺便说一下，2012年总选举的票数超过了138万。

与之类似的还有每年100首最受欢迎歌曲的投票，握手会资格券等随CD提供的“福利”，为了让自己喜欢的歌曲上榜，为了能多握几下喜欢的妹子的手多交流几句（每次只有10秒左右，实质能说话的时间也就3～5秒），重复购买某张CD是必须的步骤。

有没有发觉这个跟国产免费网游里充值排名送大奖的活动有点儿像？有没有再次感觉到人民币战士才是赢家？每张CD里附带的那张资格券其实就是秋元康“赠”给粉丝的付费道具，你舍得花钱你就可以获得你想要的东西，就能变成粉丝中逆天的人民币战士。AKB48的运营方也像游戏的运营商

一样，总是格外强调他们做出的决定是本着对粉丝（玩家）和成员（游戏）负责的原则，但实际上都是一样想着法去骗大家花钱。

偶像大师

2005年7月26日，街机版《偶像大师》开始投入市场，此前我们并没有在街机游戏中见到过让玩家充当偶像制作人、培养偶像的模拟经营类游戏。

2005年7月，秋元康启动AKB48计划，开始第一批成员的招募，一个艺能界从未出现过的偶像团体诞生。

一个是游戏界超强的偶像游戏，一个是现实世界超强的偶像团体。两者几乎在同一时间诞生，主线都是小型艺能公司将新人培养成顶级偶像这种桥段，这种历史性的巧合说实话很难解释清楚，只能归结为因为群众的潜在需求而促使两个市场在同一时间做出了同样的选择。因为游戏的企宣和上市都更早，秋元康是因为《偶像大师》才想到成立AKB48这种调侃的说法无从证实，但是两者互相影响互相学习却是显而易见的。

《偶像大师》的动画版剧情与AKB48的成长史有很多相似之处，游戏的手机版更是推出了自己的总选举。而《偶像大师》近乎疯狂的DLC骗钱计划，也被AKB48在周边层面再现得淋漓尽致，至于那两作恋爱游戏的各种版本的坑钱程度，与《偶像大师》也是不相上下。当虚拟偶像和现实偶像的CD、DVD、游戏同时摆满在热闹的秋叶原商铺里的时候，我们只能感叹宅男的银子确实不难骗到手。

任何商业行为，抛去外在表现后我们总是能发现很多相似之处，尤其是诞生在秋叶原的AKB48，把游戏市场中的成功模式运用到唱片市场，从用户接受程度、亲和力以及地域等方面都实在是有着得天独厚的便利之处。

成功从来都不是永恒的，作为AKB48的领军人物，高桥南也多次坦承她们都很清楚当前的走红不会永远持续下去，甚至一两年之后就会衰落，只能不留遗憾地继续努力。在东京巨蛋演唱会顺利落幕的今天，在这段与秋叶原剧场实际距离不过1830米的梦想之路花了7年时间才走完的今天，在代表着整整一个时代的前田敦子已经毕业离开AKB48的今天，这个影响着整个日本社会的国民偶像团体无可避免地进入一个新的时代。而在这个被成为AKB48第二章的新时代，世代交替是无可避免的严峻问题。当前的主力成员大都超过20岁，对于吃青春饭的偶像来说这已经成为了无法回避的劣势，95后成员必须成为后前田敦子时代的绝对主力，但如今的她们无论是人气还是实力都与前辈们相差甚远，虽然运营团队在努力运用资源将她们推上前台，但除了从创业初期就一同成长的松井珠理奈和渡边麻友，其他没有经历过初期苦难历程、伴着AKB48耀眼光芒加入其中的次世代成员所要弥补的不足还有很多。世代交替成功，则可能会让日本社会的AKB化再持续5年甚至更长，如果不成功，恐怕会变成另一个早安少女或者小猫俱乐部。

新时代的AKB48能不能做得更好，位于新起点的梦与泪又将交错出如何一幅新画卷，现在没有人知道答案会是什么。但至少，她们已经让秋叶原文化不再是非主流的代名词，把AKB48植入到了整个社会的方方面面，也将继续把追求梦想的勇气传递给越来越多的人。P



66.这是成员们为红十字会拍摄的公益广告，带有很浓励志色彩的AKB48，拍这样的广告显得相得益彰

《新誓记》的前身是《创誓记》，是标准的韩式MMORPG，早先由游趣网络代理，更换代理商后，改头换面，开始了重生计划。鉴于国内还有开个资料片就改个名字当全新游戏来"公测"的事例，《新誓记》此举就也见怪不怪了。

网游评测：新誓记

游戏名称：新誓记	官方网站：http://xsj.c7game.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：Joyimpact	运营公司：文德互动
总体印象	
优点： ● 人设漂亮	缺点： ● 模式老套 ● 寻路算法落后
推荐度（满分10）：★★★★★★☆6.5（一般）	



当年本作在韩国上市的时候，运营商提出的口号是"中低端电脑也能体验到精彩的画面和激烈的国战"。时隔3年，配置已经无关紧要，游戏的画面瓶颈却迅速显现，好在韩式网游的优势犹在，角色养眼，精灵卖萌，

《新誓记》是一款非常传统的韩式网游，在国内网游普遍追求强PK的时候，本作依然在走旧式韩游的老路，思路十分固化。游戏中职业和战斗系统过于传统，循环相克现象明显，技能数量偏少，CD较长。而控制和反控技能的缺乏，也让战斗缺乏PvP的技巧和娱乐性，多为站桩输出，只能单纯比拼属性。但平庸的PvP背后，却是颇为厚道的PvE内容。任务种类繁多，描述详细，还因为精灵芙兰的插嘴变得趣味横生。游戏没有提供自动寻路，如果玩家想要顺利完成任务，就得仔细阅读任务信息，保证了基本的探索性，在当前都是比较难得的。

然而现在我们已经很难说清这些探索要素是好是坏了。任务过场值得鼓励，但是人物对话时并不自然，演出效果很差，较慢的节奏一直在考验玩家的耐心。取消自动寻路看似不错，但任务指针很蠢，只能指向直线路径，遇到障碍物就傻眼了。偏偏这游戏地形还很复杂，地形边缘判定极为生硬。这些设定都与目前人性化的游戏理念格格不入。由于是代理的游戏，整体架构已经定型，不太可能出现大的变化。《新誓记》很可能会落入这种尴尬的境地：既无法讨好人民币战士，又不能满足核心玩家对游戏内容的追求。

尽管国内的大公司也会经常搞出一些为人不齿的小动作，但一般来说，小公司在宣传方面做得要更绝一些。那些铺天盖地的擦边球页游广告就不说了，相比之下，利用玩家的认知盲区和对好游戏的渴望来造势，显然要更有"创意"一些。

网游评测：源火

游戏名称：源火	官方网站：http://yh.egaplay.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：内测
开发公司：盈佳世纪	运营公司：盈佳世纪
总体印象	
优点： ● 骑士团较有创意	缺点： ● 完成度低 ● 内容贫乏
推荐度（满分10）：★★★★★★6（一般）	



早在2011年底首次公布的时候，官方对《源火》的描述这样的：

"《源火》由一批拥有研发多款游戏经验的资深中韩研发人员携手打造而成。合作方韩国Borazone公司是一家实力雄厚的资深研发公司，主要人员曾参与过《A3》《神泣》《一骑当千》等国际大作的研发，而《源火》是Borazone公司首次与国内展开的合作项目"。

但让人困惑的是，在网上搜索Borazone这家公司，除了《源火》的几条国内新闻，我们找不到任何与网游沾边的信息。如今我们再去官网看游戏信息，赫然发现"《源火》是深圳市盈佳世纪网络科技有限公司历时3年精心研发的新魔幻题材网游"这样的描述，Borazone已经不知所踪。这家公司到底有没有存在过，这里我就不妄加猜测了。

从首测以来，《源火》已经马不停蹄地进行了6次测试，在这期间，游戏的进步是巨大的。促成这一结果的原因是《源火》最初实在太差，留有惊人的进步空间。比如首测时UI界面错位，部分道具使用无效，Buff可以随便叠加，导致1级就能随便秒怪。但不幸的是，你的AOE技把你自己都在计算在判定之内，不小心就把自己秒了，类似的例子不胜枚举，唯一完善的系统就是游戏商城。

在最近的一次测试中，上述这些诡异的问题已经都得到了修正。《源火》终于……像一款中规中矩的国产网游了。游戏的重头戏是PvP，主打阵营对抗，而阵营内的竞争也很激烈。游戏采用了"骑士团"的设定来代替公会，同阵营的骑士团互相竞争后选出的国王拥有很大的权利。嗯……人民币战士会觉得如鱼得水。

在本期评测的4款游戏里，《麻辣江湖》的基本功是最好的，毕竟金山有底子，整体表现没什么硬伤。新手指导完善，副本和活动也足够有趣味。这次测试开放了多组服务器，依然被挤得水泄不通，可见还是很有潜力的，就看游戏后期能否有足够精彩的内容来留住玩家了。

网游评测：麻辣江湖

游戏名称：麻辣江湖	官方网站：http://mj.xoyo.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：金山软件	运营公司：金山软件

总体印象

优点：	缺点：
● 细节幽默 ● 手感出色	● 缺少特色玩法

推荐度（满分10）：★★★★★★★☆7.5（推荐）



游戏的名字为《麻辣江湖》，主打萌系和搞怪，这个主题也确定了游戏整体的搞笑风格，画面清新，美工出色，对MM玩家有较强吸引力。各种小细节和NPC的名字都让人忍俊不禁。剧情的故事性较强、文案编辑的功底很足，包括任务在内的一些游戏文本都有较强的可读性，可以说金山的游戏团队在营造氛围方面做得相当出彩，这也算是金山的优势了。美中不足的是任务链的设计不是很理想，削弱了剧情给人的整体感受。而且目前游戏也缺乏足够的特色和核心玩法，难以对玩家构成长久的吸引力。

本作战斗系统的一大卖点是“子弹系统”，顾名思义，技能会像子弹一样射出，也如同子弹一样未必会命中目标——说白了就是无锁定战斗。但受限于游戏本身较低的操作性，战斗主要还是靠点鼠标，无锁定的优势在战斗里并没有得到很好的体现，反倒是在一些小活动里发挥了独特的作用，增加了不少趣味性。

除此以外，玩家可以通过食用不同的食物来提升自己的属性值以及每秒恢复速度。在当前的版本里，玩家可以每天领取VIP食物，效果强大。不知在游戏正式运营后，食物系统会不会成为免费与付费玩家的分界线。

值得一题的是，或许是得益于金山在移动平台业务，《麻辣江湖》还推出了手机版官网，玩家可以访问手机专用的页面，查询游戏资料等信息，排版清爽，还省流量，这个贴心的细节在国内网游里是比较少见的。

我承认我之所以玩这款游戏，是被游戏名称吸引的——《恐龙帝国》，总能让人联想到《侏罗纪公园》这类科幻作品，再不济也有个《恐龙危机》吧，说不定游戏类型可以新颖一些，给在充斥着MMORPG的国内网游市场送来一股新风……

网游评测：恐龙帝国

游戏名称：恐龙帝国	官方网站：http://kl.klongol.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：龙族网络	运营公司：龙族网络

总体印象

优点：	缺点：
● 背景有新意	● 内容无特色 ● 场景违和

推荐度（满分10）：★★★★★★6（一般）



事实上我完全是自作多情。本作的确紧扣“恐龙”二字，场景和NPC设定都凸显了恐龙元素，但这只是换汤不换药，无法让玩家感受到多少新意。而粗糙的地表贴图和漫不经心的场景搭建都让游戏场景黯然失色。制作方片面追求恐龙给人的视觉冲击力，在合理性上就欠妥很多，于是我们看到游戏将霸王龙这个号称侏罗纪最凶猛的恐龙随便放养在场景里，跟主城装饰似的。即便是玄幻游戏，也不意味着天马行空的想象，浑然一体的世界观反而会让人更有代入感。当霸王龙优哉游哉地在主城散步，玩家骑着白马从中相安无事地穿行，这叫什么事？如果用铁链将霸王龙控制，虽然活动受限，给人的心理压迫感却要强不少，也不至于这么违和了。

值得一提的是，本作部分开放场景的物理碰撞存在一些不合理的现象，比如主城花坛四周的水池一旦进入之后只能从一个地方出去，虽然整体造型一样，但是角色无法从其他地方跳出，这种生硬的气墙还是比较影响心情的。

本作名为“恐龙”，但在游戏内容上，和充斥国内网游市场的“梦幻”“三国”“传说”类二三线网游没什么不同，内容较为枯燥。前期升级迅速，在自动寻路、自动挂机的辅助下，玩家基本上可以在1小时之内就升到20级。这个阶段的游戏时间几乎就是在跑路中度过的，也就无所谓乐趣。20级之后进入城市，就可以参与游戏的活动与副本。不料玩家的Solo生涯却在这里断掉了，虽然任务副本的玩家数量限定为1～5人，玩家必须在组队状态下才能进副本。鼓励多人合作的设定固然值得赞扬，但这种明显的前后矛盾，真的不是Bug吗……

流放之路

随着《暗黑破坏神Ⅲ》后续版本青黄不接，一些敏锐的厂商开始抓紧时间将自家的作品搬上前台。除了《火炬之光Ⅱ》这种昔日黑马游戏的续作之外，一些虽无显赫名气但素质可观的作品同样值得我们关注——此类游戏中最醒目的代表之一，便是来自南半球岛国某家不知名公司的《流放之路》。

■北京 身轻如燕塔大脱

2013年1月，当备受广大玩家关注的Jay Wilson终于离开了负责改进“暗黑3”的职务，当留下来的玩家还在苦等1.07的PK系统时，一部名不见经传的动作角色扮演游戏悄无声息地向大众用户敞开了公测之门——就在一夜之间，成千上万的玩家争先恐后地下载了客户端，加入了体验者的行列。仅仅在不到一周的时间内，激情澎湃的新玩家便将这部游戏的测试服务器彻底击垮了不止一次，属于新西兰羽量级游戏公司Grinding Gear Games的传奇正式拉开了序幕。

没错，这部游戏的名字便是《流放之路》（Path of Exile），一部注定会因其独特的设定而在ARPG发展史上留下大名的作品。

这是一部什么样的游戏?

和很多曾经红极一时的ARPG作品一样，《流放之路》是一部充满“暗黑”色彩的动作角色扮演游戏——无论是“左红右蓝”的UI布局，白蓝亮金与暗金的装备等级分类，还是干净利落的砍杀与拾取系统，在无数细节上，我们都能看到那部经典之作留下的影响痕迹。不过，对于细心的玩家来说，从进入游戏的第一个画面开始便能嗅到某些“离经叛道”的气息：在传统的ARPG当中，我们扮演的角色通常都是撂倒恶魔的英雄，但《流放之路》赐予玩家的身份有点不一样：没错，拉弓射箭的游侠（Ranger）与乱丢火球轰杀怪物的女巫（Witch）当然必不可少，以信仰为武器的圣殿武士（Templar）和依靠蛮力灭敌的壮汉同样不会缺席——但如果说前者是个骨瘦如柴看似行将就木的老头子、后者是个精神明显不正常的强盗（Marauder）的话，各位又该做如何感想？如果在角色列表中还能看到挥舞花剑、形似落魄贵族的决斗者（Duelist），以及身手矫健、腰系皮围裙并缀满凶器的影武者（Shadow）的时候，各位又会露出什么样的表情呢？一句话，尽管《流放之路》的基本人物设计并未脱离传统ARPG“力量敏捷智力”角色的套路，但至少在游戏的背景方面，Grinding Gear Games的设计师的确有独到的创意。

那么，抛开对大多数ARPG来说无关紧要的背景设定不提，《流放之路》的上手体验又是如何呢？很遗憾，尽管这部作品继承了“暗黑”系列原汁原味的灰暗色调，从道具的质感与招式的细节上也不难发现制作组投入的心血，但对于习惯了“暗黑3”喧哗夸张动作风格的玩家来说，《流放之路》在初期阶段朴实无华的装备和毫无时髦值可言的动作设计明显要逊色不少。雪上加霜的是，公测期间人满为患，服务器延迟进一步削弱了打击力道的表现。就动作游戏的标准而言，通常Ping值在300毫秒以上便基本没有什么“手感”

可言了。然而，尽管第一印象并不惊艳，但只要摒弃浮躁，耐心地将人物等级提升一次，扑面而来的升级画面立刻会彻底颠覆你对整部游戏的初步认识。

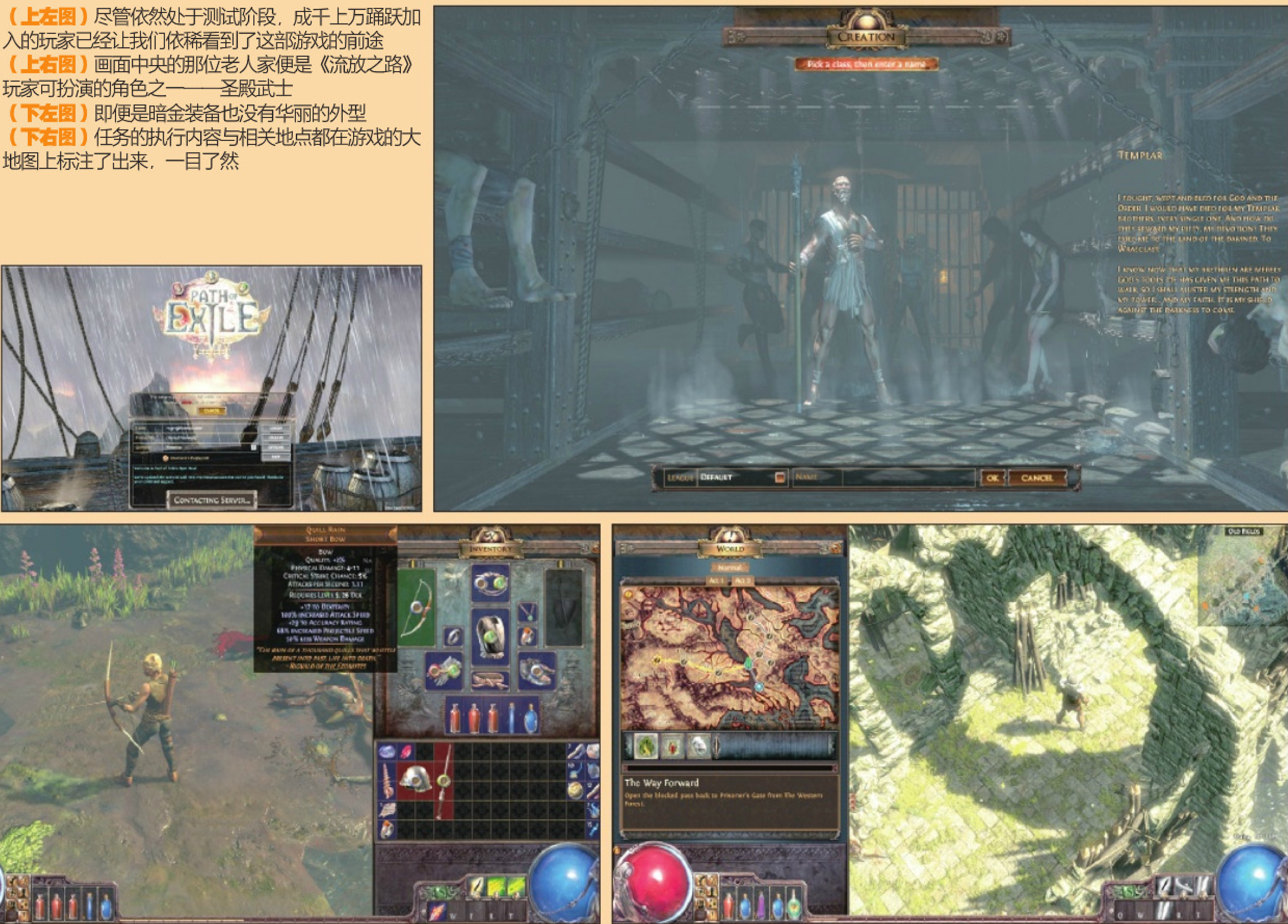
平淡外表之下的深邃内核

和以往一样，当我们轻松地料理掉出生点附近那些不堪一击的怪物，将经验条填充到100%之后，一个十字型符号的升级按钮便出现在状态栏附近最醒目的位置上。然而，点击之后随即出现的画面却远远超乎了不少人的意料——没有中规中矩的属性分配表格，更看不到横平竖直的天赋树列表，取而代之的是一张纵横交错，一眼望不到边际的被动技能和属性连锁升级网络。《流放之路》的6种玩家可选角色都在这张网络上占据了不同的起始位置，换句话来说，只要愿意付出升级点数进行“搭桥”，所有角色都可以参照其它角色的配点方案来设计自己的成长方式——挥舞着斧头迎面砍怪的女巫？利用火球和召唤术作战的强盗？丢掉弓箭拿起刺剑击杀对手的游侠？各种稀奇古怪的培养方向统统可以在《流放之路》当中化作现实，区别仅仅是成型的时间与最后的实际效果罢了——玩家可以使用的提升点数毕竟是有限的，不可能毫无遗留地点亮整张网络上的所有节点，选择符合自己风格的路线进行合理安排吧。

不过，细心的朋友在浏览过整张升级网络之后，肯定会提出这样的疑问：为什么在这1000多个节点中找不到火球术、顺劈与多重射击这类能够造成直接伤害的战斗技能呢？没错，藉由角色升级点数进行提升的仅仅是人物的基本属性和被动技能而已，主动技能则要通过另一项更为复杂的“技能石”系统进行培养：在《流放之路》里，不管品质和等级如何，几乎所有的装备都拥有数量不等、颜色各异的镶孔。通过MF或完成任务，我们可以得到一种能够在对应颜色的镶孔上随意拆装的技能宝石，只要属性达到了最低要求并且装备着合适的武器，任何角色都可以利用技能宝石施展相应的主动技能，并且在不断击杀怪物来积累人物经验的同时，技能石也会逐渐提升等级以获得更好的作用效果。

不仅如此，这种自由度堪称一流的主动技能系统还包含了一整套极具深度的“增益效果”扩展体系——随着等级的提升，在MF和完成任务的报酬中会逐渐出现一种名为“支援宝石”的镶嵌物，尽管无法像技能宝石一样直接提供主动技能，但只要把这种宝石安装在与技能宝石串联的镶孔中，确保它们的类别相符，原本中规中矩的主动技能完全可以随着支援宝石的不同产生天差地别的效果。更奇妙的是，只要资源充足，《流放之路》允许玩家同时装备不止一套看似相同但扩展效果各异的主动技能。以“火球术”的技能宝石为例，通过不同的搭配组合，我们完全可以让自己的角色一边使用“有量无质”的复数火球，多快好省地轰杀杂鱼，一边发射“有质无量”的单发强化火球炮，轰皮粗肉厚的精英怪与Boss，两项本质皆为“火球术”的技能是完全独立的，不会造成任何资源浪费。

作为ARPG延续生命力的核心主题，MF自然也是《流放



（上左图）尽管依然处于测试阶段，成千上万踊跃加入的玩家已经让我们依稀看到了这部游戏的前途
（上右图）画面中央的那位老人家便是《流放之路》玩家可扮演的角色之一——圣殿武士
（下左图）即便是暗金装备也没有华丽的外型
（下右图）任务的执行内容与相关地点都在游戏的大地图上标注了出来，一目了然







（上左图）当前版本的自动地图辨识度确实是个大问题——复古风格的2D地图自然让人感到亲切，但直观度实在是不容乐观
（上中图）一个非常有趣的细节：命中敌人的箭矢会戳在目标身上，"射成刺猬"不再是一句徒有其表的狠话
（上右图）把支援宝石安装在插孔链上颜色对应的空穴中就可以产生增益效果
（下图）不要奇怪这位重甲女巫为何会拿半扇门板当盾牌……《流放之路》的部分装备就是这个风格

之路》不可或缺的重要卖点之一。拜这些才华横溢的新西兰制作人付出的努力所赐，尽管目前依然处于测试阶段，但玩家面前的MF系统已经呈现出了让人咋舌的内容深度：撂倒成群结队的怪物搜刮武器、装甲与珠宝首饰恐怕大家已经司空见惯，但MF药瓶的设计呢？没错，血瓶也是我们可以MF的对象，不同属性的瓶子不仅拥有不同的回复速度、使用次数与填充效率等差异，某些出色的药瓶甚至还能够带来暂时提升移动速度与消除不良状态的额外效果。装备道具的MF筛选深度同样不容小觑，属性强横的精华装备固然拥有非凡的价值，但这并不意味着普通的白色装备全无竞争实力——举个例子，一柄拥有3枚颜色各异且连成一线插孔的白色武器，和一把拥有醒目亮金色名称但只有1个宝石镶孔的精华武器，如果同时出现在一次任务结束后的报酬列表当中，玩家只能从中选择其一，此时应该如何取舍？亮金装备固然可以获得不少综合属性的提升，但插孔数量与结构明显占优的白色武器可以轻松搭配出拥有复数支援效果的主动技能，两种选择方案孰优孰劣？一切都取决于玩家自己的实际装备与属性状况。

比较人性化的是，倘若你不甘心属性出色但镶孔素质不堪入目的装备沦为压箱底的鸡肋，完全可以通过各种升级道具重新调整插孔的结构、颜色与数量来获得让人满意的效果。同理，倘若遇上了插孔链路素质出色但基本属性不堪一用的装备，也可以利用相应的升级道具来弥补——至于这些化腐朽为神奇的增强道具又该如何获取，答案相信所有人都心知肚明：继续MF吧！

最后，尽管乍看之下，《流放之路》给大多数朋友带来的印象基本介于"不过不失"与"勉强能看"之间，特别是"暗黑3"之后，玩家对ARPG的期望发生了微妙的变化。但只要认真体会，我们依然可以在那看似大巧不工的外表之下发现值得赞许的细节：这部游戏完全没有传统的金钱系统，取而代之的是"以物易物"的交易体系，虽然乍看之下实在是原始得让人扼腕叹息，但留意一下交易物品换回的新道具，便会发现这本质上是一套改变了形态的合成系统。只要掌握技巧，完全可以把自己根本用不上的物品换成有用的升级道具。错综复杂的升级网络让人感觉无从下手？不必担心，完成NPC提供的任务可以获得一部分洗点重来的机会，不够用的话还可以MF洗点道具进行调整——当然后者的掉落概率确实不高，适当的取舍规划肯定是大有必要的。

前途可观的黑马之作？

作为一款开发团队只有18人的正宗"小制作"游戏，测试阶段的《流放之路》已经给我们展示出了太多的惊喜，现有的亮点再加上制作方在BBS上虚心听取玩家意见的诚恳态度，使得这部作品的发展前途愈发值得我们寄予期望。同时，作为一款虽需联网但完全可以享受单人模式的免费游戏，即便是作为打发闲暇时间的消遣尝试，《流放之路》也不会让我们预先支付什么值得一提的高昂代价。怎么样，不想来试试看吗？P



最终幻想XⅣ——重生之境

重生后的《最终幻想XⅣ》几乎象征着Square Enix在MMORPG领域的最后一搏，特别是在当前公司大力发展网页游戏的情况下，不断烧钱的FF14能否挽回“最终幻想”的面子，就在此一役了。

■山东 Hjpotter

《最终幻想XIV》作为高人气网游《最终幻想XI》（FF11）的续作，于2009年的E3游戏展正式公布。但没料到游戏一上市就暴露了诸多不足之处，引发了如潮的恶评。游戏的界面和地图设计蹩脚至极，玩家翻半天都找不到帮助信息，常常找不到任务可做，战斗节奏也慢到难以忍受——可以说就是一个半成品，处处都在为难玩家，根本不该拿出来卖。期望越大，失望也就越大。媒体对游戏的平均评分只有不及格的49分，而玩家评分更是低到了38分。仅仅一个月内，在线人数就从顶峰时期的5万一直跌至1万左右。Square Enix不得不宣布游戏长期免费运营，且没有道具收费，是真正良心的免费，这才多少挽回了一点颜面。

全新的游戏

2001年发售的FF11拥有200万以上的付费用户，是“最终幻想”系列盈利最多的一代，为公司提供了大把利润，但已垂垂老矣，因此SE必须靠同为网络版的FF14来维持住这个市场。就算FF14已经成为了一个“良心”，也只能继续往这个无底洞投钱，否则之前的投入就全部打了水漂。最终SE痛下决心抛弃这个烂摊子，在维护现有版本更新的同时，更换游戏引擎，开发了一款全新的FF14 2.0版《幻境重生》（A Realm Reborn），将画面、UI和战斗系统都完全重制。

前制作人田中弘道离职后，负责FF11资料片开发的吉田直树同时接任了2.0版的游戏制作人和监督两个职位。与其他手握手柄从小玩传统日式RPG长大的同事不同，吉田直树可是个左键右鼠，浸淫欧美网游世界多年的老鸟。他认为FF14失败的主要原因就是闭门造车，妄自尊大，缺乏对世界先进网游的认识，因而毫不避讳2.0版对其他游戏的借鉴（其实FF11的成功也与借鉴了《无尽的任务》中的一些元素不无关系）。这个工作狂经常带领着团队彻夜研究《时空裂痕》《星球大战——旧共和国》《激战2》等欧美时兴网游，并从中汲取灵感。由于SE的投资几乎是不计血本的，FF14团队的人数达到了惊人的400人——超过了大多数游戏公司的规模。

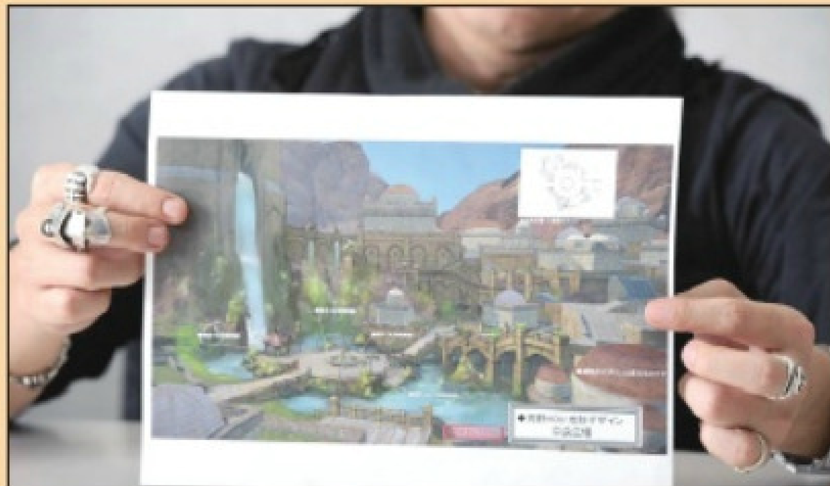
在公布了“告别和新生”CG动画后，SE关闭了FF14的服务器，一个时代结束，新生的FF14 2.0版开始了首批α测试。

“重生之境”α测试探秘

制作团队虽然略显臃肿，但前来支援的精兵良将不少。SE技术总监——桥本善久就是其中一位。这位SE的图形引擎开发王牌并不只是提供了次世代基准的Luminous引擎，更带来了整套的管理模式。若没有他的鼎力协助，区区二年时间，开发团队就连熟练运用引擎都很困难，更别提还要在维持旧版本更新的同时制作一款完整的游戏了。

（上左图）制作人吉田直也向大家展示中央广场设计的概念图
（上右图）商人和采集点的位置全部被标记在了地图上，任务也配有图示，UI设计非常人性化
（下左图）枪战士技能的打击感很不错，怪物血条的设计有些格斗游戏的感觉
（下右图）玩家们轻松击杀了25级的铠骑士，但不幸的是，两只50级的铠骑士从天而降，发动“无双”秒杀了大量玩家









新生的FF14全面对应DirectX 11，画面干净漂亮，角色建模细致入微，技能特效华丽，远景丰富，大型怪物震慑力极强，表现力比起单机游戏也不落下风。游戏在保持高质量画面的同时，也没有削减同屏在线人数（不过你显然需要一颗强劲的CPU才能享受到这一切）。

UI的设计由松野泰己的老搭档、“皇家骑士团”系列的功勋元老皆川裕史亲自操刀。游戏中各种图标美观大方，一目了然。既有传统日式游戏的风韵，又结合了欧美网游的特点。各种菜单都可以通过点击图标一键打开（原版甚至不能一键打开背包），各个功能框也可以随意拉动调整位置。被原版手柄式的操作折磨惨了的玩家现在可以享用丝般顺滑的操作了，这位艺术风格设计的专家果然名不虚传。

战斗系统是吉田明确表示要完全推倒重做的部分。老版FF14单人战的节奏让人没法忍受，打一个怪要与其默默对抽好几分钟，血条比长城还长，让人昏昏欲睡。现在战斗方式由原来的类ATB模式改为了国际流行的“站桩搓技能流”，和《魔兽世界》等网游战斗方式相似。在新版的战斗系统里，不同职业的战斗方式会明显不同，战斗的时间也大大缩短，打击感增强，魔法值也会在战斗中缓缓恢复。这让游戏节奏顺畅爽快了许多，甚至有种玩FF13的感觉。制作方也顺应玩家的强烈要求，与时俱进地加入了跳跃动作——咱哪能让空格键闲着。

多人Raid是网游版FF的精髓所在。从FF11开始，游戏就拥有完善的仇恨体系，虽然有着十几种职业，但坦克、治疗、输出铁三角的紧密配合依然是攻克Boss的关键。玩家既可以组成几十人的大团队挑战大型怪物，也可以几人勾结攻坚小副本。不过由于α版测试只提供枪战士、弓箭手、幻术师3个职业游玩（玩家可以在职业间随意切换），因此配合体系还不完善，全部职业和更大规模的副本要等到β测试才能公开。

β测试及今后的发展

α测试于今年1月结束，β测试定于2月下旬开启，分为基本平衡性测试、手柄测试和旧游戏进度结合测试（本阶段测试PS3版也可以参加）等几部分，职业和种族会全部向玩家开放。β测试的最后一部分是不删档的开放测试，此阶段SE会提供20台以上的服务器进行压力测试，万众瞩目的竞技场PvP系统也会一同登场。除了竞技场系统外，偏重大规模国战的“前线”系统也正在制作中。因为《激战2》这样偏重对抗的网游是未来的潮流，PK高手吉田直树自然不会放弃这方面的内容。如果一切顺利的话，“前线”会在正式版本推出后登场亮相。

据吉田直树透露，中国版的本地化和国际服的翻译工作正在平行进行中。虽然盛大被FF14狠狠坑了一把，但苦日子总算快熬出头了。FF系列在国内本来就有很强的号召力，经过优化后的2.0可以让中国玩家更快上手。加上华丽的画面和丰富的游戏内容，只要能准时上市，收费方式合理，相信闻名而来的玩家不会是少数。



CoC，细节造就奇迹

移动平台是个造神的好温床，这几年向来不乏商业奇迹。有些奇迹，我们可以归为“时势造英雄”，火得莫名其妙，外界很难从中总结到行之有效的成功经验，比如《愤怒的小鸟》。有些奇迹则是游戏素质的真实反映，比如CoC，值得游戏同行们学习。

■晶合实验室 Oracle

在去年10月的一次媒体访谈中，当被问及《Clash of Clans》（以下简称CoC）作为一款较为简单的PvP城建游戏，是否担心被硬核玩家认为游戏过于简单的时候，CoC产品主管Lasse Louhento表示：

“我很高兴听到你说CoC让人感觉比许多其它战略游戏更为简单，我们的主要目标之一就是制作一款简单易上手，但实际上颇具深度的游戏。”

一个月后，这款“简单”的游戏随着一则新闻撼动了整个iOS游戏界：凭借CoC与旗下另一款农场游戏，开发商Supercell拿到了当月的App Store月收入冠军。紧随其后的是EA，将其推上第二名位置的，是969款iOS游戏。

在半年之前，全世界几乎都没人听说过Supercell。这家公司规模极小，CoC的开发团队只有5人，直到临近游戏发布才增加到8人。但在即将跨入2013年的时候，Supercell成为了一个传奇般的名字，日收入达到100万美元。特别是在中国，这款完全没有汉化的游戏，能打破被刷榜和国产游戏垄断的国内iOS市场，稳居畅销榜前25，在我动笔写下这篇文章的时候，还处在第六位，似乎只能用奇迹来形容了。

“简单”似乎意味着容易复制，在山寨游戏横行的国内，这向来不是什么新鲜事。事实上，就在人们传诵Supercell成功事迹的同时，几十家国内游戏开发商正趁着CoC缺乏中文版的空档，紧锣密鼓地打造中国版的CoC，有一些类似的作品已经悄然出现在新浪微博、腾讯Qzone甚至人人网的游戏平台上。那么，CoC的奇迹是如何产生的，成功又能否被复制？

CoC是一款怎样的游戏？

CoC采用了一种少见但并非独有的游戏方式——塔防社交策略游戏。游戏的大致玩法是这样的：你有一些生产建筑，用来产出资源。你还有一些军事建筑，用来抵御外敌，生产部队。游戏的核心思路是以战养战。升级建筑、建造军事单位都需要大量资源，相较之下，自家产量远不够看，必须去掠夺其他玩家，当然别人也能抢你。掠夺与反掠夺的过程，就是反塔防与塔防的演绎。游戏差不多有一半的建筑是各种防御塔，你要做的就是攻破别人的防线，以最小的代价抢夺最多的资源。反之，强化自己的防线，用有限的塔来让自己的防御最大化。笼统地说，这是一款融合了城建、塔防、社交、偷菜的游戏，这种模式并非CoC独创，在各类社交游戏平台上总会看到一两款类似的作品。比如Facebook上的《ToyLegion》、iOS上的《哥布林军团》，都要早于CoC。去年7月还有一款名叫《Galaxy Life》的iOS游戏，更与CoC有着极高的相似度，而CoC同年8月才于App Store上

架（关于这两者之间的渊源，后文会详谈）。如今CoC之所以将这些同类作品远远抛在身后，靠的并不是让人眼前一亮的创意，而是近乎完美的游戏体验，下面的内容将探讨CoC为何能提供这样一种体验，特别是在“日入100万刀的免费增值游戏”这一光环的笼罩下。

态度决定一切

当我第一次进入CoC，在完全不了解游戏内容的前提下，立刻就被游戏的画面折服。我得庆幸自己最先接触的是CoC的iPad版而不是iPhone版。Supercell有一个“平板优先”的开发策略，因此游戏的画面元素和UI都围绕平板来打造，这带来了极为舒适的视觉体验。相对于游戏的体积（50MB左右），CoC在Retina iPad上的画面表现远远超出我的预料。这个时候的CoC正好处于圣诞版，空中悠闲地飘着雪花，绿茵地上散布着几座建筑，屋顶上调皮地点缀着奶油般的积雪，宛如一个精致的童话世界。这是CoC成功的第一步——讨喜的奇幻卡通美术风格，没有国界，大小通吃，男女老少，一网打尽。但CoC在画面上给人的愉快体验并不限于此。最初，我只是赞叹画面的精细程度，锐度极高，且将视角大幅度拉近后，依然不见虚化。在我玩了两个月后，更多的美术细节逐渐展现出来：游戏里大多数建筑包括城墙都能升级多次，每升一级，建筑外观都会发生一些视觉上的变化。比如金矿有11级之多，每级的金矿看上去都不一样。兵种有5级，每一级的外观也各不相同，诸如此类，美术细节丰富到让人难以置信——就算是大型单机策略游戏，也很难将细节完善到这种地步吧？更别说场景里的所有物体都有各自的交互音效——玩家点选任意建筑都能听到对应的音效（同时建筑也会耸动一下作为视觉反馈），每种建筑都不重样。就连散布在场景四周的杂物：建筑、树木、石头，也都有着各自的反馈音效。从这些细节我们可以看出，CoC所体现出的态度是周遭的产品没有的，而这种态度主导了整个游戏制作理念。

CoC的态度，还体现在对玩家的极度友好上。一个标志性的设定是，CoC将普通城建游戏的4种以上资源减少到2种，中前期只有金币和万能药（俗称油），杜绝了复杂的资源系统让新手望而却步的情况。对于游戏里的所有操作，能用一个步骤完成的，就绝不会增加繁琐的子菜单。比如资源的收集，点一下金矿即可；放置军事单位，点一下地面即可；移动建筑，点一下建筑，拖拽即可。游戏主打PvP，但人与人之间的关系也被简化到了极致。没有所谓的玩家列表，战斗只能随机配对，且只能攻打不在线的玩家（异步战斗），不存在正面交锋的情况。用于玩家合作交流的“部落”简单而实用，只提供了聊天和援助两种功能，而援助的方式只是“捐兵”，己方并不直接参与战斗。

上述的“简化”汇聚起来，就构成了CoC的基本优势。游戏没有任何繁琐的操作，配合细腻的操作反馈，给人的感受非常舒适。取消常规的玩家列表是一个非常明智的做法。由于系统保护的存在，玩家家里受到一定程度的损伤时会自动触发保护时间，保护结束前不会受任何攻击。如果CoC采

（左图）在国内畅销榜（收入榜）前10名里，CoC是唯一一个欧美游戏，且无汉化
（上右图）圣诞期间的积雪如同奶油般可爱，还有圣诞树小彩蛋
（下中图）兵营的等级可以直接在外观上反应出来
（下右图）玩家可以很方便地看到全球排行榜，官方还会定期举行活动来奖励排名靠前的部落，以此来激励玩家冲榜









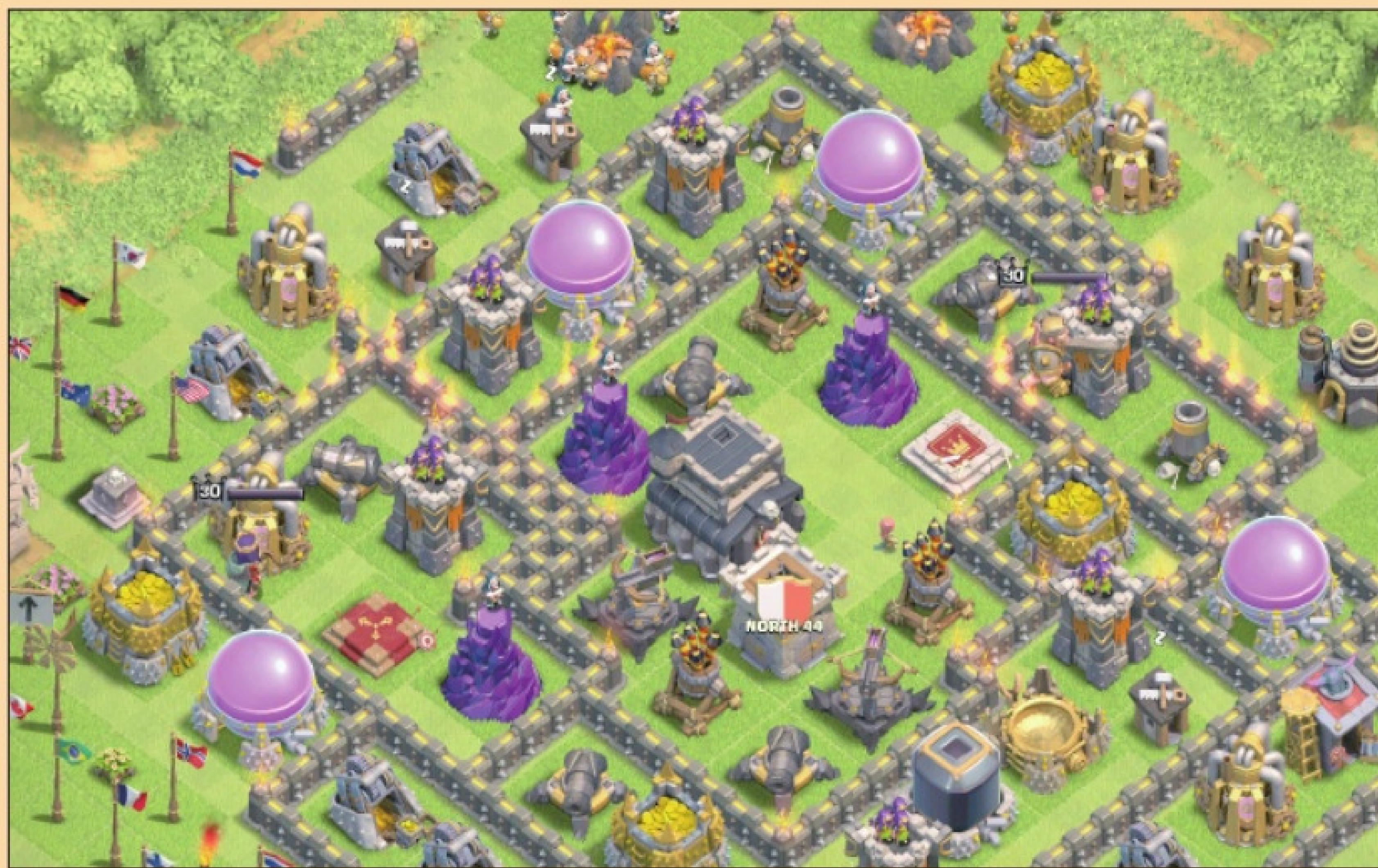
用了玩家列表，人们会经常发现列表中大量的人处于保护状态，想打仗都没得打。而如果玩家能随意攻击服务器里其它玩家，则容易出现穷追猛打导致部分玩家难以为继的问题。CoC这样可确保玩家随时能找得到进攻目标，而越是活跃的玩家越是容易被服务器推荐，极大地帮助游戏保持、提升总体的活跃用户数。从成本上说，服务器不用维护战场列表，省去了很多工作，服务器负载也更轻。异步战斗看似有一定滞后性，但恰恰因为异步，玩家会频繁上线来查看基地状况，系统甚至还有短时间不操作即强制玩家下线的设定，以确保“上线抢别人，下线被别人抢”的循环运作正常。既能保证玩家有较高的上线频率，又能控制在线时间，减少服务器负载，可谓成本与收益的双赢。

严谨的游戏性

如果CoC只是做到这个地步，充其量只是有一个不错的框架和运营模式。真正支撑玩家特别是硬核玩家长久时间玩下去的，是游戏过硬的职业、数值与成长策划。鉴于CoC是免费增值游戏，如何在免费玩家和付费玩家之间取得平衡，是一个至关重要的问题。这款游戏之所以能走到今天这一步，靠的可不是挥金如土的人民币战士，尽管他们的确为Supercell的收入出了不少力。无论你是免费玩家还是付费玩家，休闲玩家还是硬核玩家，都能在CoC里找到很多乐趣，这正是CoC的最大乐趣。

从8月上架到11月一鸣惊人，CoC能在这么短的时间内聚集大量人气，也是因为游戏内容在最初就能满足各个层次的玩家。官方在接受媒体采访时，被问到游戏运营之初遇到过什么问题，他们对CoC的描述是：“从许多方面来说，这是一个异常的项目，其中一个原因就是它没有出现什么主要问题。”这种自信真是霸气侧漏。按照官方的说法，CoC甚至没有所谓的“关键市场”，玩家并没有特别集中于世界的哪个国家，游戏拥有大量来自各地的休闲及硬核玩家。从连中文版都奉欠的CoC在国内市场的表现来看，官方的说法应该不是夸大其词。

从硬核玩家的角度来看，CoC的PvP内容体现出了玩家在游戏中自我进化的多种可能性，尽管受限于可投入资源以及攻防区域的面积（炮塔和城墙数量都有严格的上限），但玩家一直在开发出新的战术，这一点实在令人着迷。后来加入的战斗回放功能进一步增加了这种策略性，玩家可以回放自己不在线时的战斗录像，更清楚地了解到哪里的防守比较薄弱，哪座塔的位置恰到好处。各种炮塔和军事单位的战斗数值看似漫不经心，实则大有讲究。7级加农炮攻击力40，升到8级后提升到48，代价不菲，耗时漫长。但不要小看这8点。4级地精生命43，对地精来说，7级炮和8级炮的区别，就是一炮和两炮的区别，最终带来的蝴蝶效应是十分巨大的，这样环环相扣的数值设定在CoC里很常见。在攻打其它玩家时，己方战斗单位无法手动控制，唯一能决定的就是它们被投放的位置，但不同单位的攻击倾向是不同的——地精喜欢抢资源，胖子喜欢拆炮台，弓手MM啥近打啥。这种半自动



（上左图）目前全球奖杯数排名前三的玩家之一，所有建筑均升至最高级，整体外观发生了很大变化，对低级玩家是一种很好的心理诱导
（上右图）异步战斗促使玩家反复上线，查看自己有无受到攻击，战况如何
（下左图）为人称道的细节设定无处不在——仓库里的油越多，攻击时的粒子特效就越强烈，抢起来越爽
（下右图）你与部落成员的交流仅限于捐兵和聊天







的即时战斗让战局充满了变数，围绕不同单位的攻击倾向发展而来的防守/攻击战术，也是CoC玩家的必修课。

在提供了足够有深度的策略内容后，CoC用一种很简单的方法解决了付费玩家和免费玩家之间的平衡性问题——时间就是金钱。Supercell深深地理解，玩家希望不花钱就解锁游戏中的道具。于是付费玩家能用钱换的唯一东西就是时间，花钱就能瞬间升级，瞬间建造，瞬间出兵，屌丝没钱只能等。换而言之，只要你不急着立竿见影，花钱能实现的，都可以等得到。况且中前期的等待时间微不足道，游戏的主要内容就是造兵掠夺，中期造一波也就十几分钟而已。对比国内的免费游戏，免费与付费玩家之间通常有不可逾越的鸿沟，而CoC里的二者没有任何性能上的差别。唯一让免费玩家感到障碍的就是农民的数量，必须用充值兑换的宝石来购买。但另一方面，只要水平够高，拿到1250奖杯的成就后，系统会奖励大量宝石，基本能弥补这个差距。而如何冲1250杯，也就成了CoC新手和进阶玩家的一个坎。

启示

在CoC获得了如此让人瞩目的成功，那么它有没有借鉴的对象呢？答案是肯定的，CoC的核心玩法和设计理念主要来自于前面提到的《Galaxy Life》，由Digital Chocolate开发，2011年首发于Facebook上，后来也发布了iOS版，成绩平平，徘徊在App Store美区200名开外。CoC将前者的玩法拿来，做了一些改善，然后选择了一个受众更广的奇幻主题——如果你关注畅销排行榜前50名的应用，你会发现奇幻类游戏比外星题材的游戏多得多。于是CoC功成名就，《Galaxy Life》默默无闻。但这没什么好指责的，CoC有8名开发者，其中5名都是前Digital Chocolate员工，正是他们开发了《Galaxy Life》。

那么，有了CoC这个成功的模版，在其基础上进行的借鉴是否就变得非常容易了呢？Supercell日进100万美元的消息传出后，国内不少中小游戏公司欣喜若狂，好像赚钱的是他们似的。这些人管CoC叫“业界方向”，这是一个很恶心的词，成为业界方向就意味着日后要面对无数山寨同胞。目前国内有几十家公司在山寨CoC，就目前能玩到的几款作品来看，基本没有任何行业操守，质量烂到人神共愤。有些连游戏类型都不完全相同，跟碰瓷似的生往CoC上靠，思路十分奇葩。当然玩家也不买账，有几款页游已经彻底关服。值得我们注意的是，目前的山寨作品主要是些虾兵蟹将，真正的山寨大王，还尚未出手。

这里我不得不再重复一次：CoC所体现出的态度是周遭的产品没有的。它的玩法说白了没啥亮点，但山寨并不容易，因为这游戏是靠无数细节堆出来的，而细节正是浮躁的山寨游戏所欠缺的。更重要的是，Supercell一直在贯彻这样一种理念：如果你制作的是免费增值游戏，那就要确保它真的免费——不要损害那些非付费玩家的游戏体验。

这一理念，也延续到了Supercell的另一款游戏——《Hay Day》里。

（上左图）人人网应用平台的《尤里的复仇》也是一款塔防社交游戏，推出后反响平平，很快停运
（上右图）《战警——红色起义》的玩法源自CoC，音效直接采用《红色警戒2》的音轨，堪称下限
（下左图）目前CoC最奇葩的山寨游戏是《时空领地》，号称首款“英雄塔防大作”，载入界面与CoC（见题头图）如出一辙，玩法却跟后者八竿子打不着
（下中图）新浪微博平台的《玩具兵团》简直是一个反面教材，画面呆板，UI简陋，玩法繁复，官网已打出停服公告，将于4月11日全面关闭服务器
（下右图）QQ空间的也有一款类似的游戏，名叫《玩具战争》……难道山寨之间还互相山寨吗













汉化，源于执着

与活跃在最前线，发布各种“汉化大作”，偶尔还来点小风波的各大PC游戏汉化组不同，有这么一群人，凭借着爱与分享精神，默默汉化着旧平台上的游戏，哪怕这些游戏早已淡出人们的视线。这里我们要感谢那些无私的汉化者，为国内诸多曾因语言障碍与那些优秀作品失之交臂的玩家献上了最好的礼物（上图为汉化者之一Mike Seaver）。

■本刊记者 Oracle

刚刚步入2013年，有关次世代主机的传闻突然开始增多，隐约有点2005年次世代前夕的感觉。2月初，索尼正式宣布于2月20日举行PlayStation主题发布会，外界纷纷猜测索尼终于要公布PS4了——等等，这么快？我连PS2的很多经典作品没来得及玩呢！比如在PS2晚期发售的《北欧女神传2》（以下简称VP2），当时我连合适的显示设备都没了，CRT已经扔掉，液晶接PS2的显示效果惨不忍睹，索性等着模拟器来解决分辨率问题，结果一等就是6年。3A的游戏向来是模拟界的难题，很难完美模拟，我试了几次都磕磕碰碰。不过在找教学贴的时候，我无意中发现国内有相关的民间团体在进行VP2的汉化工作，之后又更进一步地得知这个“团体”只有两个人，其中一人负责全部的文字汉化。出于一系列复杂的原因，虽然游戏年代久远，完全不会涉及到商业利益，但他们依然谨慎低调，以防止数年的心血功亏一篑。这次采访也是在多次询问之下，才最终确定下来的。

Oracle： *二位是在什么时候开始个人汉化工作的？最初是出于怎样的原因？*

Mike Seaver（以下简称Mike）： 我应该是2007年7月，主要出于个人兴趣，想想白玩了那么多别人汉化的游戏，自己有能力，可以的话就做一个吧。最初尝试了一个项目，那时没啥基础，放弃之后就和HeavenOpen一起做《机战OGS》的汉化，虽然后来坑了……

HeavenOpen： 我最早是从2009年底准备汉化OGS开始的，虽然最后OGS因为翻译人手不足的原因导致夭折，但幸运的是有其他热爱此道的团队把它完成了，VP2从2010年底开始。

Oracle： *Mike是日语专业的么？HeavenOpen呢？*

Mike： 不是，自学。

HeavenOpen： 非日语专业，非计算机专业。

Oracle： *自学好棒……HeavenOpen在做这个项目的时候，是出于对游戏的兴趣，还是对程序的兴趣呢？*

Mikie： 八成是因为OGS时我就经常和他提这事……被烦得不行了，也就干了。

HeavenOpen： VP2没太多兴趣，甚至到现在玩的时间加起来都没超过一个小时，大部分是为了帮他完成心愿。

Oracle： *那么在这个过程中遇到过什么困难呢？*

Mike： 这个HeavenOpen最明白，说吧，倒苦水的机会来了。

HeavenOpen： 说实话，我接触的汉化也不多，一个是OGS，一个是FF7（个人研究，与某组发布的那个收费汉化







（上左图）VP2延续了初代华丽的决之技，将日式游戏的唯美与华丽表现得淋漓尽致
（上中图）能在游戏里看到熟悉的中文，自然是爱好者的一大心愿
（右图）HeavenOpen的生活照
（下图）PS2末期的VP2的画面和战斗系统都达到了日式RPG的巅峰水准

版不相干），然后就是VP2了。OGS可以说技术上完全没有难度，PS版的FF7相对要费事不少，但是，这些加起来都不如VP2麻烦。VP2如此经典的一款游戏发售这么久都没有被汉化，最大的原因在于它非同一般的文件索引方式。

Oracle： 我记得当年PS的VP初代就比较特殊，在PS模拟器早已非常完善的基础上，还得专门为VP提供额外的优化选项。

Mike： PS2模拟器也有的——3A的游戏历来如此。

HeavenOpen： 刚开始，我从他那里拿到这个镜像，按照常规的方式，根本没有办法解析出它的文件结构，而由于当时也没找到好用的PS2模拟器去分析数据，一度要相信这游戏无法汉化的传言了。但是后来Mike告诉我Agemo（传说中的A神）已经证实，VP2汉化可行。

Mike： PS上最麻烦的几个游戏就是Agemo做的破解，一个是VP，一个是《异度装甲》。当时Agemo的邮件回复说VP2汉化可行，呃，HeavenOpen你接着说辛酸史吧……

HeavenOpen： 我又重新鼓舞自己，继续埋头研究。由于非常规的文件打包方式，所以常规的方法都行不通，我只能采取最原始的方法，最终发现了端倪：提取出了众多类型的压缩文件，但苦于没听说过这种压缩格式，正好此时我在国外的游戏论坛上看到一个讨论VP2压缩算法的帖子，于是我根据自己提取的文件拿来测试，终于成功解压了一部分文件，随后发现了文本，当时小小的兴奋了一把，但是也很担忧，因为目前只是解决了一种压缩算法，还有好几种等着解决。

就在这时，Mike发给Agemo的邮件终于得到了回复，A神表示，VP2中文本都是用上面这种算法来压缩的。如果确实如他所说，那么汉化工作的重点就是上面那种算法了，为了验证这个是否属实，我提取出所有这种格式的文件，解析和提取了字库，发给Mike检验，因为他比我更了解这游戏。

说到这里，插一段。这游戏还有个变态的地方，通常来说，大部分游戏的字库是全局共享的，不管哪一段文本，用到的字库基本上就是那一个或几个，而VP2的字库恰好相反，除了数字和个别符号，其它所有的字库都是独立的，也就是说，一段对话文本就有一个自用的字库，所以提取字库，并且做成码表这一个通常来说不怎么费力的事情，在VP2里却要花费极大精力和人力。在此，也感谢那些参与做码表的志愿者们。

Mike： 于是我们去招人做字码表，这工作做了半年。

HeavenOpen： 基本上码表做好了，文本也都导出来了，这才让Mike可以去验证文本是不是都导出全了。言归正传，在Mike确定了文本基本已经全了情况下，翻译工作正式开始了，接下来让Mike阐述吧。

Mike： 最初的一批字库是我做的，要手打，一连打了几个通宵，后来十几个人又做了几个月。字体也比较麻烦，宋体不好看，几乎把网上能找的字体都找过了，还试过修改字体。

HeavenOpen： 我来补充下，由于这游戏的特殊文件

结构，在不改变文件原本结构的前提下，对汉化工作限制就多了一些。比如采用的字体，如果字体数据量太大的话，压缩之后就会超长，所以在这点上不得不小心翼翼。

Oracle： *那么文本汉化是如何进行的？*

Mike： 汉化是我一个人单干。由于VP2的道具数量很多，加上说明之类的文字，文本量很多。但因为字库和文本是一一对应的，每个字库独立存在，有些内容却是共通的，也就没办法分多人翻译，否则翻译就全乱了。由于字码表是人工打的，有些字像ぺ和ペ这种，肉眼不能分辨，所以重修文本也是个事。期间是有其他人员加入，但最难的地方已经过了，也就打算一个人干了。

HeavenOpen： VP2的汉化，离不开大家的帮助。

Oracle： *在汉化过程中，你对外界评论是怎么看的？*

Mike： 我曾放出过测试图，试试别人怎么看，结果是一半一半。这本来就是兴趣爱好，我在汉化贴更新时就说过，VP2特殊，所以不会有润色。去润色只会越来越糟，弄到最后很可能修都修不过来。所以汉化做到我和HeavenOpen个人满意为止，其他人就不管了。

帖子里有人说到道具翻译问题，我没理。原因很明白，我如果接受他的修改建议，文本得改出人命。文本不能改名（文件名由一长串数字和字母组成，相当于内存地址，与字库对应，改了便无法导入），所有文本要一个一个打开，一个一个确认。如果批量替换出了问题，是没有任何提示的，也就是批量替换一次，就要重新测试一次。所以做测试的时候我肯定会明确：道具、人名、怪物名之类的名词，一律不改，就算是错的也不改。前面HeavenOpen说过文件索引的问题，因为不能确定文本的路径，这些文本是HeavenOpen花了几个月的时间，一个一个去游戏里翻出来的。翻译的时候，我可以自己每个文件依次打开，翻译完放另一个文件夹里，但修改的话，就相当于从这里面找出其中一句话。

Oracle： *如果你改了一个名词，由于字库独立，游戏里所有涉及到这个名词的地方都得手动修改吧？*

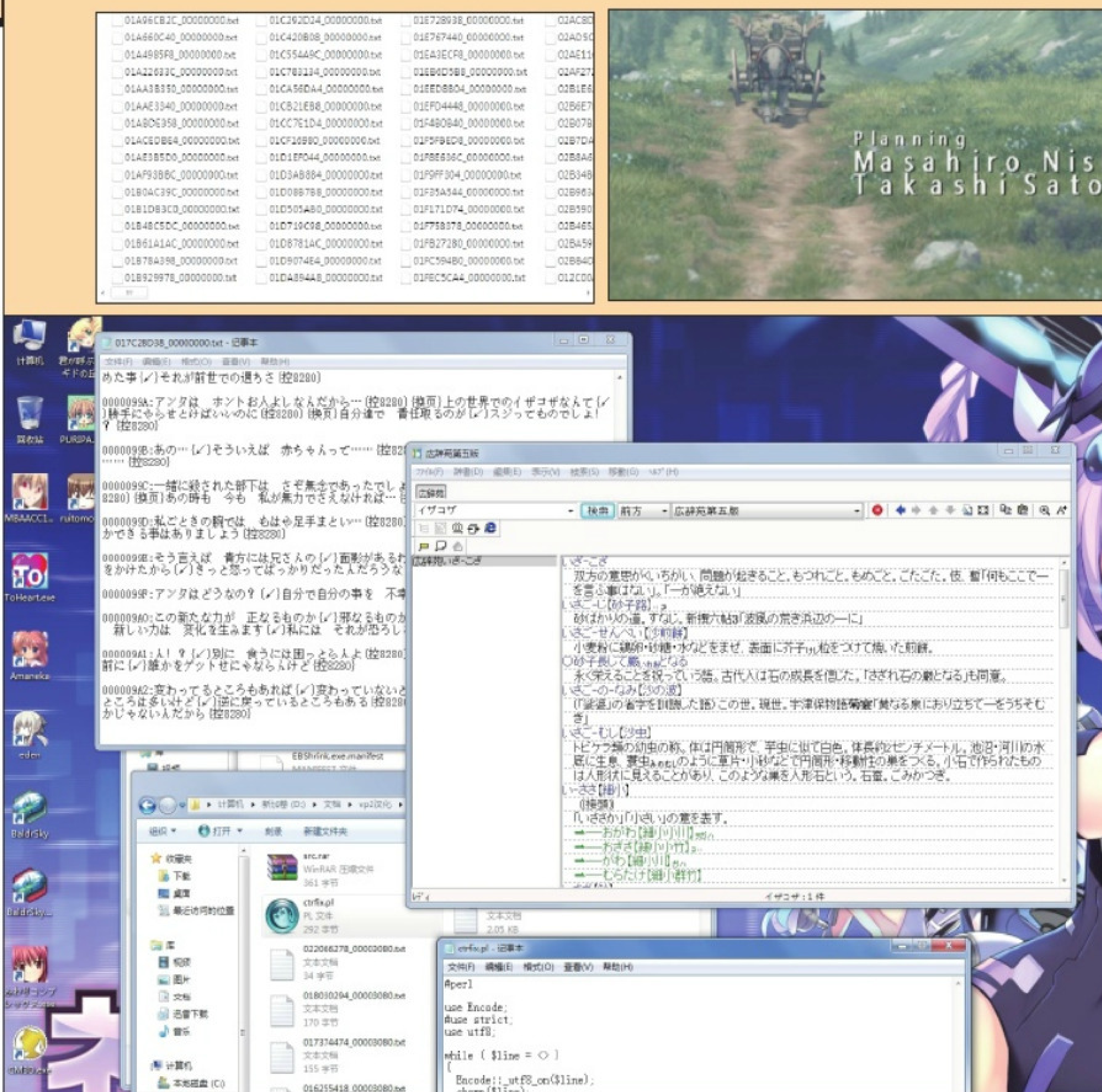
Mike： 对的。目前最坏的打算就是有一小部分文本可能无法导出，会造成一些影响，但实际内容并不多。如果确定无法导出，就可以尽早发布，毕竟已经两年多了，我和HeavenOpen已经很累了。

Oracle： *你们很早就认识了么？*

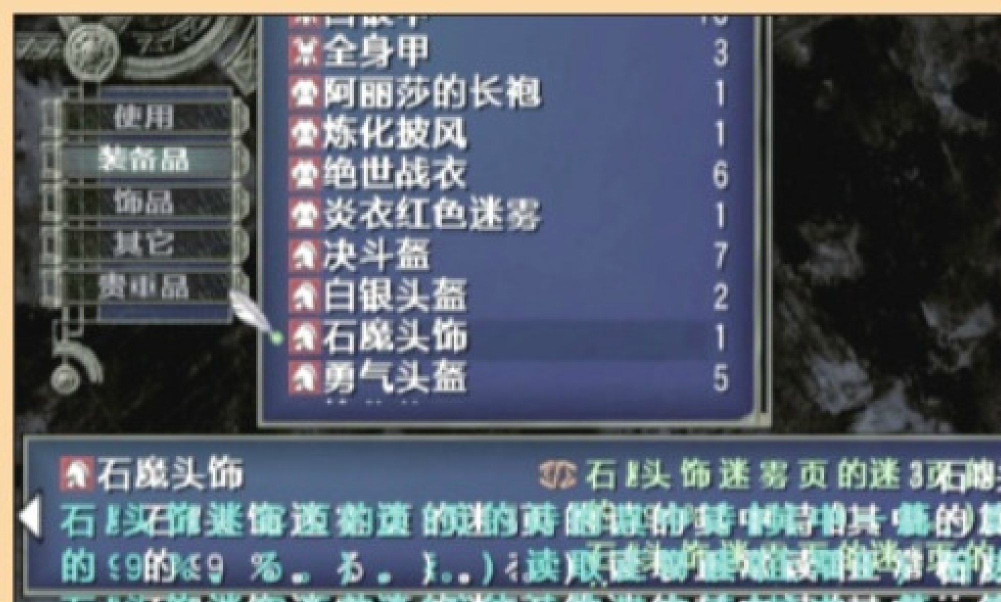
Mike： OGS那会认识的，这个是我们两人的遗憾，我是欠他蛮多的。人少，我自己翻译的文本掉过两次，我当时只管翻译，其他事都没去管，都是他一个人扛着，我没能帮他分担。后来因为工作原因，我本身的工作就是与人打交道，这次VP2的交流之类的工作大部分是我来处理，可以让HeavenOpen安心处理程序方面的事，所以之前很多人都认为VP2的汉化和破解是我一人包办的。本来打算对外界保密HeavenOpen的存在，不过这次上杂志了，也没法保了……

最后，让我们借这个栏目说一句：

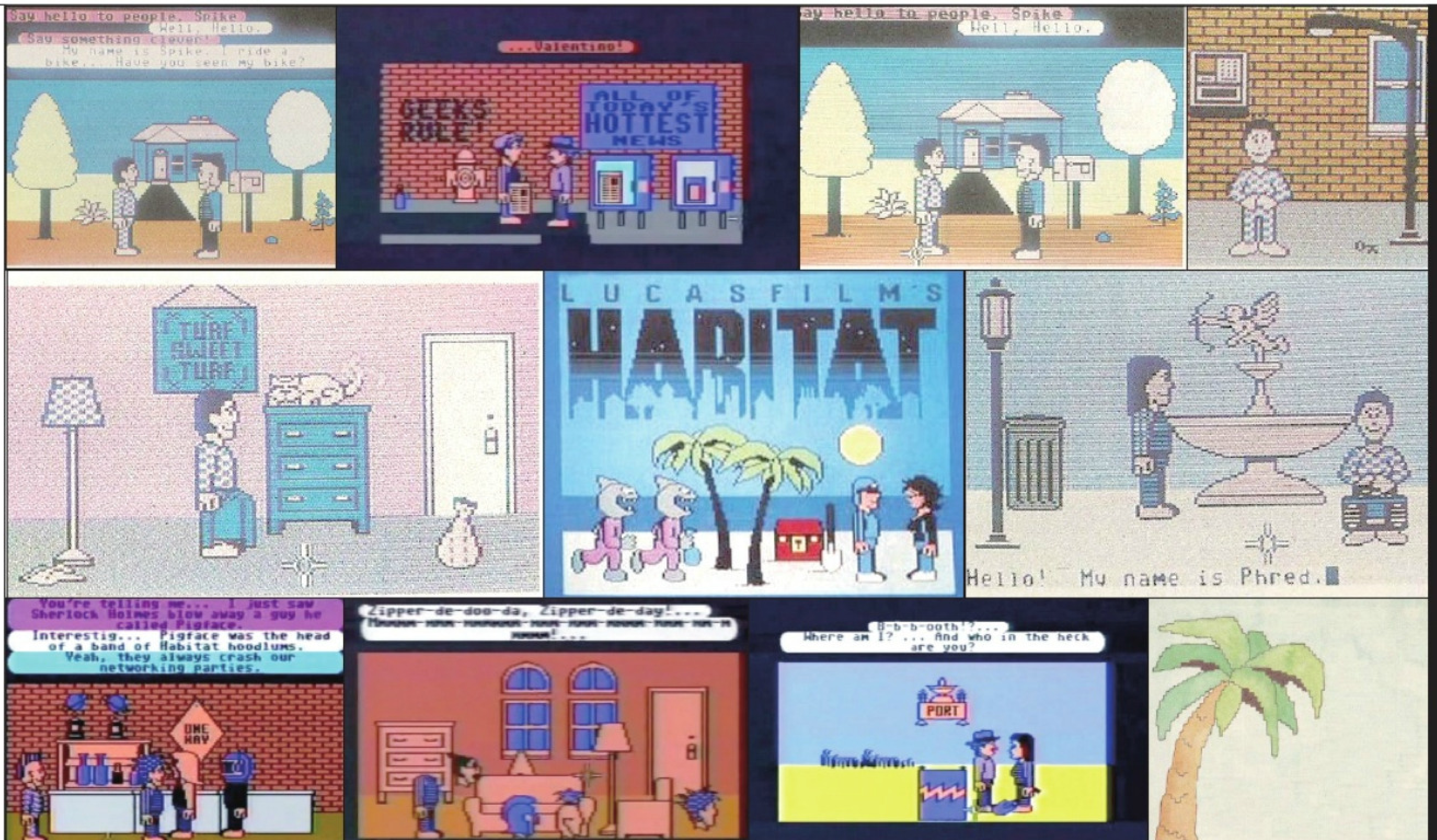
HeavenOpen和Mike Seaver在此对参于VP2汉化的工作人员及支持VP2汉化的朋友致以最真诚的谢意。P







（上左图）看看下面的滑块，我们就知道VP2的汉化工作量有多大了，而这只是其中的一小部分
（上中图）目前还有不少问题需要解决，如图，部分文字超出了屏幕
（上右图）为了找出这句漏译的文本，Mike找了半个小时
（下左图）Mike进行汉化工作时的桌面
（下右图）在汉化过程中出现的Bug截图



欧美网游开发秘辛（三）

几年前，在对比了MUD和图形网络游戏后，MUD的创造者之一巴图曾经表示，文本游戏有时候比图形有更大的优势，前者更容易触动人们心灵深处，更让人回味，后者则在一定程度上禁锢了玩家的想象。当然，玩家的需求和技术的进步决定了图形化的游戏最终逐渐取代文本游戏，巴图的理论并不受大多数玩家的认可。

■北京 楚云帆

在第一款商业化的MUD网游《凯斯迈之岛》正式运营的同一年，世界上第一款包月计费的网络游戏也诞生了。马克·雅各布斯（Mark Jacobs）的AUSI公司推出了文本MUD游戏《阿拉达斯》（Aradath）。他将服务器架设在自己的家中，安装了8条电话线来为玩家提供接入服务，玩家每月需要向AUSI支付40美元——这就是最早的包月形式。在后面的故事里，马克·雅各布斯还将多次出现，多款网络游戏发展史上值得一书的游戏都有他的参与，这里我们暂且按下不表，继续沿着1985年的历史轨迹向前探寻网络游戏的发展。

尽管都已经商业化运营，但是《阿拉达斯》和《凯斯迈之岛》依然没有解决的一个问题就是图形化。此时计算机图形技术已经取得了初步的发展，玩家们也渴望在一个图形化的直观世界里进行在线游戏，图形化的呼声越来越高。

《栖息地》的经验与教训

■游戏：栖息地 ■开发：Chip Morningstar、Randy Farmer ■发行：Lucasfilm ■时间：1986

最早进行图形化尝试的是Lucasfilm的《栖息地》（Habitat），这款游戏也是由两人合作开发的，他们的名字分别是兰迪·法莫尔（Randy Farmer）和奇普·莫宁斯塔（Chip Morningstar），不同的是二人的身份都不是学生，而是Lucasfilm Games（LucasArts的前身）的员工。开始他们之间并无交集，只不过都对计算机和网络感兴趣而已。直到1985年在Lucasfilm工作的莫宁斯塔将法莫尔聘请到自己的团队，请他协助一个被称为《栖息地》的构想。这个项目主要受美国著名科幻作家弗诺·文奇在1981年创作的小说《真名实姓》影响。该书描述了一个梦幻般的虚拟世界，而莫宁斯塔和法莫尔的任务是将这个虚拟世界变成现实。

但软件开发不同于文学创作，要实现这样一个图形化的虚拟世界并不容易——那个年代还没有一款图形网络游戏能同时支持16名以上的玩家，而在两人构想中，《栖息地》的世界中最高将容纳20000人。这种天方夜谭式的构想即便在Lucasfilm内部也不被接受，项目随时面临夭折的危险。

好在Quantum Link公司的合约解决了一切问题。这家新兴的在线服务提供商一度陷入财务危机，后来因为与计算机巨头Commodore达成合作，为该公司当时正如日中天的Commodore 64主机提供网络接入服务，才摆脱困境并走上一条康庄大道。Quantum公司于1991年改名为American Online，也就是著名的AOL（美国在线）。Quantum的合约

使《栖息地》成为Commodore 64主机的专属网络服务程序，也为这款游戏的结局埋下了伏笔。

与普遍使用“龙与地下城”架构的早期MUD不同的是，《栖息地》为用户构建的是一个能够自主进行各种行为和创造的世界——比单纯的聊天室要复杂，但不如角色扮演游戏设定丰富。设计师在游戏中构建了数以千计风格不同的地区，每一个地区都有自己独有的风光、主题和互动元素。一些在后世网络游戏中常见的元素也出现在了《栖息地》之中。纸娃娃、私聊、金钱、武器、仓库甚至住房这些当今网络游戏中的常见设定，都可以在《栖息地》中找到。

最重要的是，玩家在《栖息地》中的世界是持久的。如果玩家行为对环境做出了改变，该玩家下次登录后，这种改变依然存在，而不是像其他游戏那样重置。不说在当时，即便是在今天的网络游戏里，实现这种效果的也不多见。

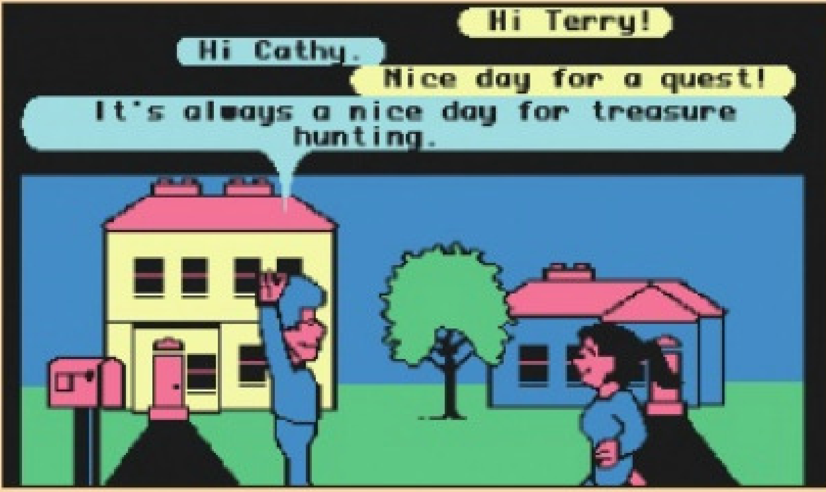
1986年6月，Lucasfilm准备对《栖息地》进行Beta测试，而且是付费的——玩家需要支付每分钟0.08美元的费用才能参与到这次测试中，但这并没有吓退游戏玩家，愿意参与测试的人络绎不绝，一些人在测试过程中甚至因为沉迷游戏而导致每月花费高达数百美元。

《栖息地》呈现给测试用户的是一个颇具想象力的梦境世界，和现实社会极其相似，但又有很多现实中无法做到的行为吸引着玩家，就像同时期颇为火爆的电影《回到未来》，虽然《栖息地》本身的游戏性有限，更像是一个大型在线社区，但是图形化与聊天结合所带来的革命性互动体验已经足以让人流连忘返。这个虚拟的世界比现实世界更加自由：《栖息地》的世界是由玩家自治的，运营商并不约束玩家的行为，对他们而言，只要不破坏游戏的底层系统架构和系统设置，那么玩家在游戏中的所有行为都是被许可的。

社交是网络游戏最大的吸引力，《栖息地》允许玩家在游戏中结婚，结婚之后两个玩家的住房将被合并成一个，意味者两名虚拟人物开始同居生活——和现实社会一样，离婚现象也很快出现，一些玩家开始扮演律师的角色帮助双方分割游戏中的虚拟财产。玩家还可以在游戏中组织聚会，邀请其他玩家到自己的房屋参加Party。这种贴近现实却又更加自由的设定在当时十分新奇，玩家很快融入其中，但问题很快也随之产生。

在《栖息地》里，一旦一名玩家在游戏中被“杀死”，他的尸体就可以被拾取，这无疑对一些玩家产生了诱惑。于是一部分玩家在这种攻击与破坏中找到了自己的乐趣，将一个社交游戏变成了PK游戏，将所有的非中立区域开辟成为“战场”，导致多数只是纯粹体验虚拟生活的玩家人人自危。这种行为给游戏的社区生态带来了很大的破坏，多数玩家联合起来寻求自治，共同对这种行为进行制裁。

以今天的眼光看，这种玩家间的行为几乎可以算是今天网络游戏中的PK模板，为了解决玩家之间的争端，开发者在游戏中引入了一个决斗系统，玩家可以装备魔杖在竞技场进行3回合的决斗以决出胜者。是不是想起了哈利·波特？此时距离J·K·萝琳写出“哈利·波特”系列的第一部作品还有10年。







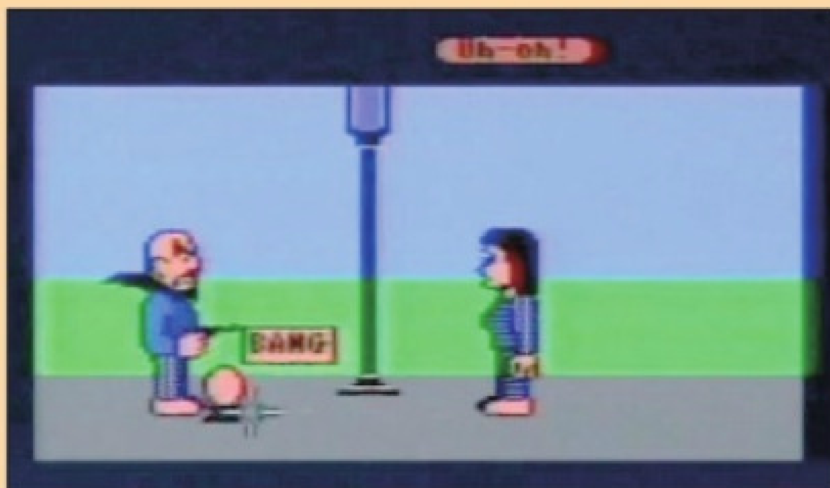


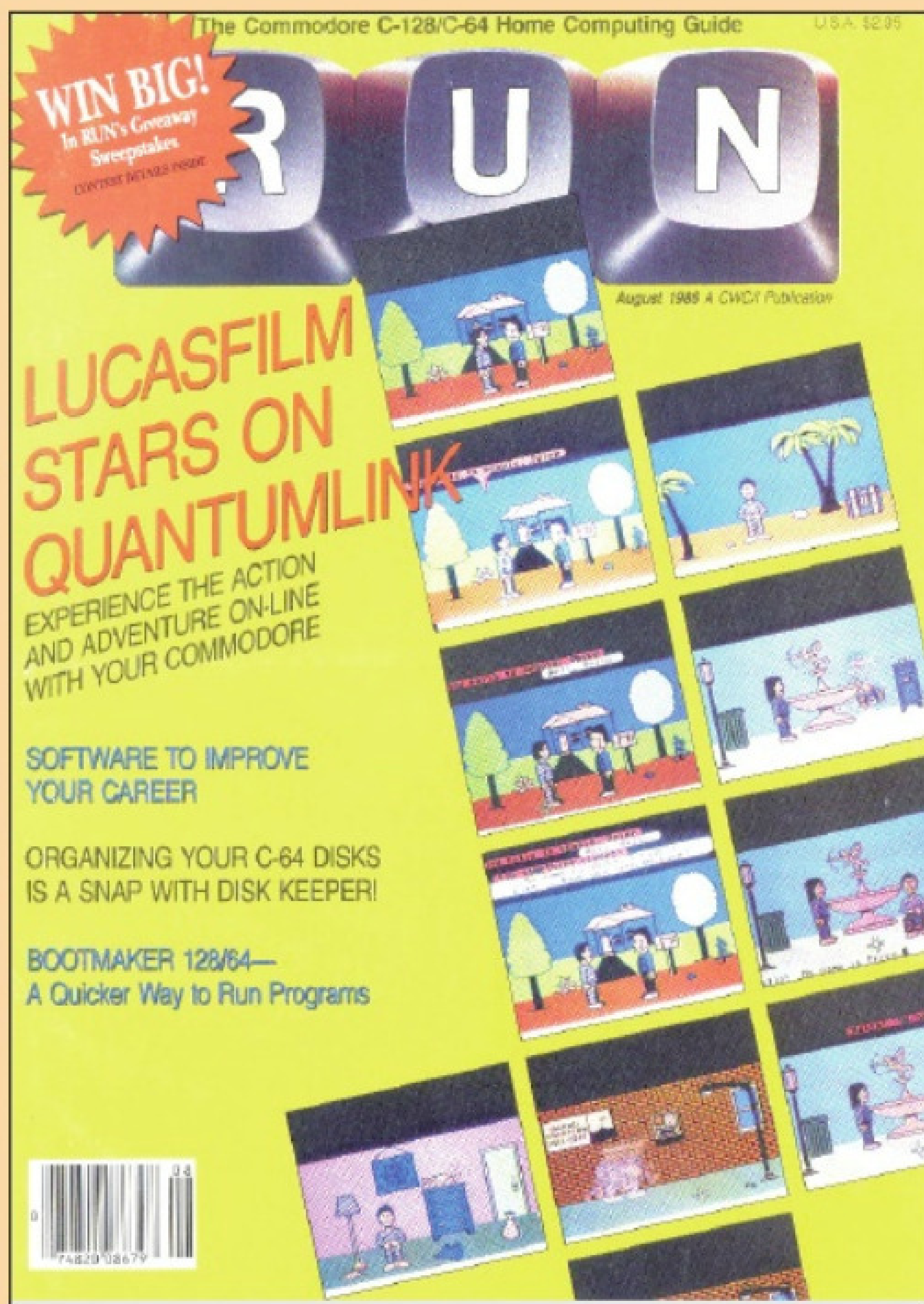




（上左图）《栖息地》的游戏画面，线条十分简单，但是在文字MUD盛行的黑白时代已属赏心悦目
（上中图）Quantum Link的服务包括新闻、邮件、教育、娱乐等众多方面，《栖息地》是其卖点之一
（上右图）Quantum Link网络接入服务界面
（下图）《栖息地》上线之际，Commodore 64却开始江河日下







（上左图）兰迪法莫尔（左）与当时游戏中的两名GM（在《栖息地》中被称为Oracles）后来在Yahoo成了同事
（上中图）在《栖息地》中，你可能会被抢劫和枪杀，但死掉并不是很容易的事情
（上右图）国外的游戏杂志对《栖息地》的介绍
（下图）奇普莫宁斯塔（右）和兰迪法莫尔

除了决斗系统之外，莫宁斯塔和法莫尔以及开发团队在《栖息地》中做了很多的摸索与尝试，给了后来的网络游戏开发者很多的启示。比如在游戏中组织的活动。当时的开发者还不明白“网络游戏上线只是工作的开始”这样的道理，《栖息地》投入测试后，玩家自发组织的各种活动成了一种日常的娱乐，官方于是也开始组织一些活动来维持玩家的热情。但他们很快发现，玩家往往会比预期更快地体验完开发者精心准备的内容，有些时候还是用钻空子的方式。

比如游戏中的第一个世界性事件是“德纳利斯岛的冒险”（D'nalsi Island Adventure），开发者花费了很大精力，用了数周的时间创建了有100个地区的岛屿，再组织玩家参与，但这个事件只持续了8个小时便结束了：活动上线15分钟后，一名玩家就找到了关键线索，然后该玩家在8小时后完成了探险。开发者们本以为可以让玩家们花上很长时间探索而设计的内容，仅仅半天就被解决了，结果是只有一个人体验到了乐趣，其他参与者更多的是茫然，并且很多玩家根本没有机会来体验这次事件，让开发者的预期完全落空。

另外一个例子是游戏后期的“死亡地城”项目，同样凝结了很多开发人员的心血，在上线几周之前就不停地在游戏里进行宣传，两名游戏的GM（当时叫做System Operators）分别操作两名角色——死神（Death）和阴影（The Shadow）在地下城与玩家战斗，他们不仅有秒杀玩家的武器，还有治疗自身伤害的魔杖以避免被玩家杀死——只是理论上的。在玩家无尽的力量下，一件不可避免的事情还是发生了——死神被杀掉了，他的武器也被玩家拾取了。

如果这件事情发生在今天，最可能的结果就是这名玩家被封号，然后运营商装作什么事情都没有发生。但是当时的运营者们选择了一种颇为绅士的手段解决了这个问题：在和该玩家交涉之后，双方达成了一个交易，开发团队同意在一个中立的区域用大量的游戏货币赎回这件武器。这件事情很快在游戏中传播开来，于是赎回现场出现了大批的围观玩家，交易还被写成故事在游戏中的报纸里传播。玩家获得了游戏币，开发商避免了游戏秩序的混乱，看热闹的玩家也获得了围观的乐趣，从结果来看，一件坏事甚至变成了好事，只是游戏在系统设置上的漏洞也暴露无遗。

游戏的经济系统也曾因玩家行为受到过破坏，让设计师认识到稳定的经济系统的重要性。《栖息地》中的经济系统本来运行得十分平稳，玩家每天登录都可以获得系统派发的100单位的货币，也可以通过打工、寻宝等手段赚取少量货币。这些货币的主要消耗手段是通过自动售货机购买物品，为了解决一些玩家对货币的紧急需求，游戏中也设置了自动典当机，可以用比售价略低的价格买回玩家手中的物品。

为了让这个自动化的经济系统更有乐趣，设计人员让游戏中不同城镇的物品售价有些微的不同，让玩家在购买商品时能有所选择。但是在录入娃娃和水晶球两款商品时，工作人员标错了自动售货机和自动典当机的价格，以致两款商品的赎买价格比出售价格要高——恰巧这个漏洞被几名玩家发现了，他们在城镇之间通过两个自动机低买高卖让自己都成

了百万富翁，最终导致的结果是货币供应量一夜之间翻了两番，经济系统面临崩溃。

由于缺乏在线游戏设计和运营的经验，《栖息地》留下了很多深刻的经验教训，后来游戏的两位创造者莫宁斯塔和法莫尔还将这些游戏开发和运营中的事迹作为案例，写成了一篇文章在网络上发表，名为《The Lessons of LucasArts Habitat》，分享给其他人。早期的网络游戏开发人员很多都看过此文，这让后来的网络游戏少走了很多弯路，比起游戏本身对行业的影响，这篇文章的影响也不遑多让。

作为世界上第一款图形化的网络游戏（更确切地讲是虚拟世界），也可以说是第一个大型的虚拟社区产品，《栖息地》命运是十分让人惋惜的。经过两年的运营后，Quantum Link监测到参与《栖息地》测试的玩家人数只有15000人，而同时最高在线只有500人——服务器的设计支持最高20000人同时在线。最终Quantum Link于1988年5月结束了《栖息地》的测试，并随后在当年推出了游戏的改进版本《Club Caribe》，但也没有引起太大的反响。

对于这款划时代的作品来讲，悲剧的主要原因是它是为Commodore 64主机开发的——在游戏开发之际，这款电脑正如日中天，但很快在与苹果的麦金塔电脑（Macintosh）的竞争中落于下风，从此在市场上江河日下，让《栖息地》面对的用户群变得十分狭小，推广起来十分困难。

虽然美国服务器很快关闭，但游戏却在日本焕发了短暂的青春。1989年，Lucasfilm将《栖息地》的日本发行权交给了日本富士通公司，并在次年将这款游戏的版权和技术出售给了富士通。后来富士通将游戏改版以《Worlds Away》的名字在CompuServe上重新发布并成为最受欢迎的游戏之一。1997年《Worlds Away》面向所有因特网用户开放，并一直运营到今天。

在《栖息地》项目之后，奇普·莫宁斯塔和兰迪·法莫尔与游戏行业几乎再没有了交集，但他们在世界上第一款图形社区游戏上的尝试为游戏行业留下了宝贵的遗产，因此在2001年的游戏开发者大会上，组委会授予了二人“第一企鹅奖”（游戏先锋奖的前身）。

启示：游戏内容的开发与玩家的消耗

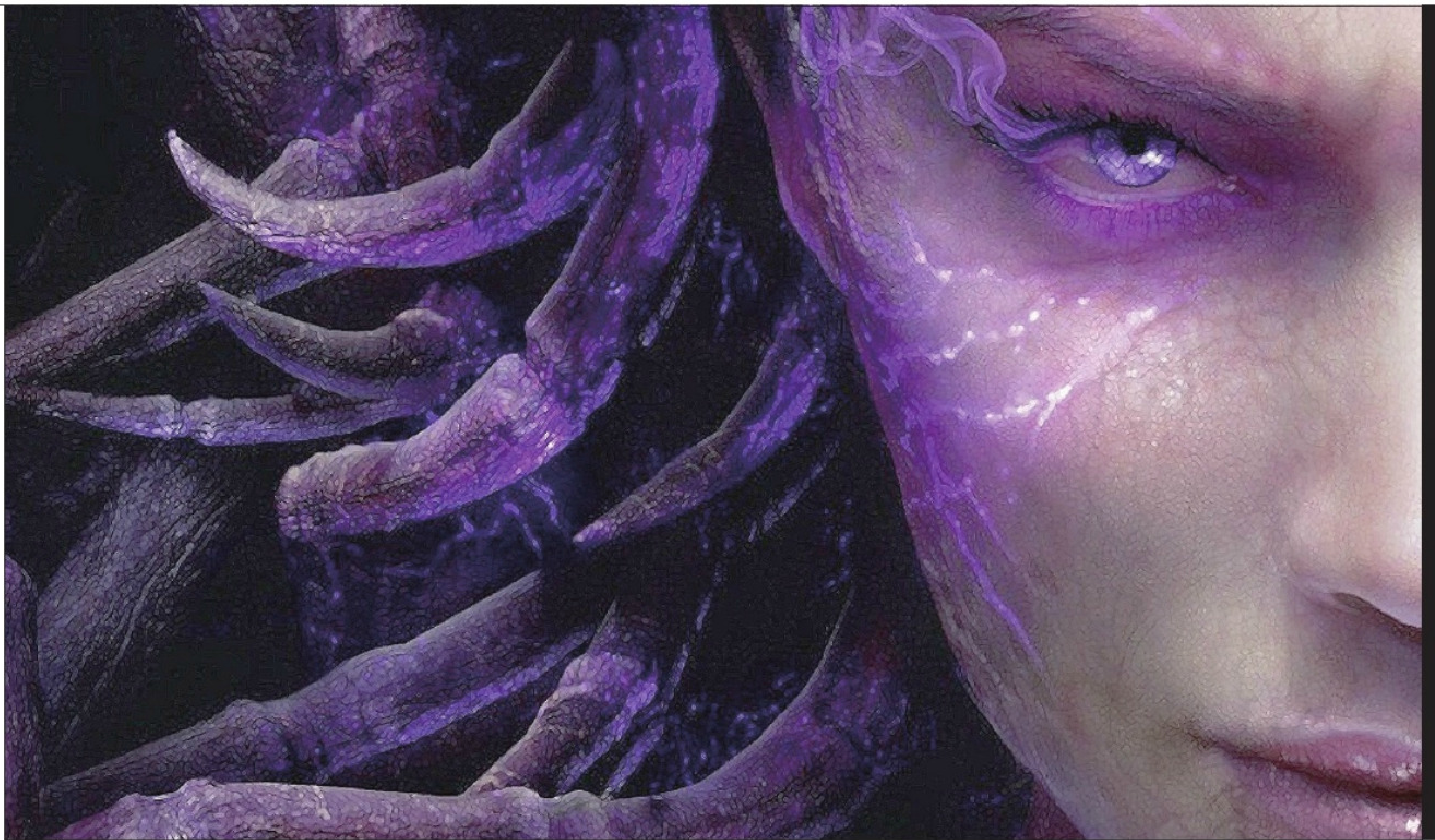
对于网络游戏来讲，上线只是一切工作的开始——这是《栖息地》给后世游戏开发者上的最重要的一课。为了防止玩家过快消耗游戏内容而陷入无所事事的状态，如今的网络游戏在上线之前，通常就开始准备新补丁或资料片来应对玩家将来对新内容的需求，但也很难从根本上解决这个问题，最终还是要靠玩家之间的互动来维持游戏的活跃，这同样是一项艰巨的挑战。P

下期预告：在《栖息地》创造的图形化虚拟网络社区里，尽管战斗时有发生，但总的来说，人与人还处在其乐融融的田园社会里。随着网游的发展，游戏里人与人的竞争不可避免地加剧，因此带出了下一期的主角——《无冬之夜》——可不是那个单机游戏哦。





（上左图）《Worlds Away》的纸娃娃系统已经做得比较精致了
（上中图）在日本，富士通将《栖息地》改版以《Worlds Away》的名字运营至今
（上右图）从MUD到图形界面，至此，网络游戏完成了第一轮转变
（下图）《栖息地》后来的改进版本《Club Caribe》反而没了原作那种朴素的美感



写在《虫群之心》的前夜

相信我，不论你是“星际”系列的老玩家，还是在“星际2”时代才接触这一系列的相对新一些的玩家，还是对RTS了解并不多的纯新人，不论你对《自由之翼》抱着什么样的态度，《虫群之心》对任何一个热爱传统RTS的玩家来说，都是一座不可错过的里程碑。

■晶合实验室 digmouse

凯瑞甘是谁？

“刀锋女王已成历史。在那个已然宛如地狱的行星查尔，吉姆·雷诺为了阻止虫群大军吞没科普卢星区，孤注一掷地启用一件萨尔纳加远古神器中的能量，将莎拉·凯瑞甘转化成了人类形态。没有了女王的指引和领导，虫群分崩离析成数个巢群，散布在科普卢星区的各个角落。整个星系的最大威胁就此化解……至少表面上如此。”

2013年1月下旬，我作为《大众软件》记者，有幸前往暴雪中国总部，试玩到了即将发售的《星际争霸Ⅱ——虫群之心》的单人战役关卡，并通过视频会议，对《星际争霸Ⅱ》的首席设计师Dustin Browder进行了两个月内的第二次采访。

实际上我相信如今还在关注《星际争霸Ⅱ》的玩家，有相当一部分还是冲着剧情和战役去的，毕竟《星际争霸》和《母巢之战》的史诗剧情给太多的玩家留下了太深刻的印象，而《自由之翼》的战役部分在关卡设计上更是极为出色，不愿意接触太过紧张和复杂的多人对战，只想通过剧情战役体验RTS的玩家从来都是不可忽视的人群。

我们试玩到的3个关卡大致处于整个战役的中前期，和《自由之翼》中吉姆·雷诺的旗舰亥伯龙号一样，前刀锋女王莎拉·凯瑞甘将在巨大的虫族飞行基地利维坦（Leviathan）上指挥她的虫群，利维坦的大嘴承载着和亥伯龙号近似的各种功能，例如部队的升级和各路NPC，最大的区别，则是凯瑞甘本人也拥有各种升级选项。

《虫群之心》的战役共计有20个关卡，和《自由之翼》不同的是，关卡本身的发展更偏向于线性，并没有多少分支和自由选择的余地，而凯瑞甘作为英雄单位的加入，让战役承载了更多的RPG元素。在战斗中凯瑞甘可以获得经验值、提升等级、解锁更多更强大的主动与被动技能，和《魔兽争霸Ⅲ》的英雄设定类似。在每一关开始前，凯瑞甘的技能都是可以自由切换的，类似《暗黑破坏神Ⅲ》的技能系统，或是《魔兽世界——熊猫人之谜》的天赋系统。

试玩的关卡其实就是最早公布的卡迪尔（Kaldir）星球上的冰雪场景关卡，凯瑞甘要征服这个寒冷星球上不听她指挥的一个虫后的虫群部队，在这几关中玩家将接触到蟑螂和刺蛇这两个虫族玩家都非常熟悉的中坚单位。第一关有一个有趣的机制称为“快速冻结”，星球上的冰冷风暴会定期冻住所有无法抵抗低温的单位，而玩家可以通过猎杀地图上的土著雪人生物获取DNA来获得对风暴的抵御能力，并最终适应这种天气，在其中反而可以获得更强的战斗力。和《自由之翼》一样，战役的关卡有着各种各样的支线任务和隐藏要

素，完成这些支线任务则可以直接提升凯瑞甘的等级，相当有价值。

第二个关卡则和《自由之翼》中的“火车大劫案”一关相似，玩家要阻止卡迪尔上的神族通过穿梭机逃离这颗星球并向母星报告，到后期更是两艘穿梭机同时出现，考验着玩家的爆兵和分兵能力；最后一关则是经典的RPG式关卡，在前一关中被俘虏的一个神族平民被感染了特殊的幼虫之后传回自己的母舰，成功地让虫群进入了飞船，玩家需要控制这只幼虫猎杀飞船上的各种生物，最终进化成一只强大的虫后，在飞船上四处破坏，摧毁主反应堆，粉碎神族逃回母星萨古拉斯的最后努力。

前作中的部队升级和科技研究在《虫群之心》中称作“变异”和“进化”，每个单位都可以在称作“进化坑”的房间中调整下一关所要激活的变异特性，例如毒爆虫可以选择的3种变异为：对主要目标的伤害提高100%/杀伤范围扩大50%/爆炸时治疗友方单位和建筑，这3种变异特性是在关卡之间可以随意切换的，而更高级的特性称为“进化”，每个单位都拥有两条截然不同的进化路线，通过一个简短的“进化任务”关卡来直观地体现，在完成这些进化任务关卡后，玩家需要从两种进化特性中选择其一，这个选择是唯一并且不可逆的，例如毒爆虫的两种进化特性是：爆炸时分裂出几个更小的毒爆虫/可以翻越悬崖；跳虫的则是长出翅膀可以翻越悬崖/一次产出3条并且生产时间大幅降低到近乎瞬间，多种多样的奇特单位颇为有趣。

真正的战网2.0?

《自由之翼》的战网功能在发布初期就遭到了不少的批评，相比《星际争霸——母巢之战》和《魔兽争霸Ⅲ》的战网系统，倒退实在是不少，例如公共聊天室、战队、私人聊天频道、自动赛事系统等10年前便已存在的功能一概欠奉，被戏称为“战网0.2”，曾设计Xbox Live的主设计师Greg Canessa（被戏称为“那个做Xbox的”）也黯然退场。暴雪自然从玩家和社区的反响中意识到了新战网的显著不足，从1.5的游戏大厅开始，改变正在一点一点发生，真正的蜕变，则在《虫群之心》Beta的2.0.2补丁中到来。

如果你是初次见到《虫群之心》的主界面，大概会吓上一跳：这还是“星际2”吗？新的界面已经截然不同，战役、多人、游戏大厅和录像回放等功能以最简单直接的方式列在主界面左侧，免去了旧界面装模作样的一大一小两排按钮，子菜单也遵循着这一原则，简单高效又不失美观。嗯，你应该从上面这段文字看出来了，至少我很喜欢这样。

相比旧“星际2”战网孱弱的社交功能，新战网的社交作用被放到了一个很重要的位置，主界面右侧列出了包括公共聊天频道在内的各种作用的聊天频道，而在2.0.2补丁中，玩家呼声已久的战队和群组系统也终于归来。前者如名称所示，最多50名玩家可以组成一个竞技性质的小团体，并拥有显示在ID前的战队名，后者则更接近旧战网的聊天频道系统，群组可以是为特定话题建立的，也可以是漫无目的的灌水



（上图）凯瑞甘的战略基地：巨大的飞行生物利维坦
（下左图）在进化坑中凯瑞甘可以选择每个单位的特性和进化路线
（下中图）每个单位最终可以选择两种风格截然不同的进化方向
（下右图）随着等级的提高，凯瑞甘作为英雄单位可以获得各种主动或被动技能












（上左图）全新设计的主界面，右边便是各种聊天频道和群组
（上右图）新的玩家信息页面直观了很多，3个种族的经验等级显示在下方
（下左图）负场数据回到了天梯页面，现在还可以离开天梯重新排名
（下右图）不让任何一个敌人逃出虫群的手掌心

聊天室，和只有50人上限的战队不同，群组几乎是没有上限的，并且任何玩家都可加入。

战队和群组系统的加入弥补了新战网相比战网1.0的一个巨大不足之处，一方面让玩家间可以组成小团体互相交流，把“星际2”长久以来缺失的身份感和归属感还给了玩家，另一方面不论是职业还是非职业选手都不再需要因为改换门庭而频繁地修改自己的ID，因为如今战队的名字会显眼地显示在ID的前面，不过显示方式是固定的方括号，对于ID格式比较特别的一些战队来说，战队名显示方式可定制的话就更好了。

而具体到承载游戏核心的多人模式，新的战网2.0也在诸多地方做出了改进，玩家的个人信息页面加入了更详细的数据统计，在每张地图上的胜率和对每个种族的胜率等数据都可以很直观地统计出来，消失已久的完整胜负场数字也终于归来，也许开发团队终于意识到，胜负场的显示并不是造成臭名昭著的天梯恐惧症（Ladder Anxiety）的罪魁祸首，“星际2”的本质或许才是。

非职业选手的乐趣

《星际争霸Ⅱ》本质上说，仍然是一款学习曲线陡峭，需要大量的练习和研究才能入门的传统RTS游戏，相比如今电子竞技市场上诸多门槛较低的免费MOBA类游戏，对玩家的吸引力明显处于劣势。这在《自由之翼》时代创造出了一个“看的人远比玩的人多”的奇妙现象，世界各个大型线下赛事“星际2”项目的国际直播大体都能达到5万人的在线观看数，虽然相比LoL等项目的十万级尚有差距，不过相比两个项目的实际玩家数量，这个数字足以说明“星际2”在观赏性层面吸引了多少观众，也侧面说明，目前的“星际2”体系无法防止玩家流失的现状亟需改善。

《自由之翼》开创的联赛天梯系统极为强大，精确的匹配系统可以保证玩家始终可以和与自己水平近似的玩家对战，只是纵观整个《自由之翼》，“星际2”多人对战模式的游戏内涵被过于强势的天梯系统逐步局限在了排名对战，特别是1v1对战中，普通休闲玩家慑于胜负（特别是负）皆有实质结果（天梯排名）的对战系统，迟迟不肯迈出第一步，在游戏大厅上线前，自定义地图领域虽然有不少建树，但玩家群体的萎缩有目共睹。《母巢之战》时代玩家最热衷的是什么？是BGH（Big Game Hunters，著名的无限矿混战大地图），是UMS（Use Map Settings，泛指自定义地图），“魔兽3”时代呢？是各种RPG地图，于是就有了DotA，每天以打电脑为乐的玩家也绝不在少数。竞技性之于“星际2”当然是第一要务，可不能忽视的，是“星际2”本质上仍然是游戏，是以娱乐为本的游戏。

因此在《虫群之心》中，对普通玩家的关注被提到了一个极为重要的地位上来，新的多人匹配对战界面的4个模式一目了然，训练、AI对战、非排名对战和排名对战循序渐进依次排开，不论是新人还是熟手都有自己的一席之地。

新加入的训练模式在试玩当中备受媒体好评，分为3步

的对战训练从最基础的资源采集、经济管理、部队和科技建造教起，很系统地介绍了“星际2”多人对战的基础结构，通过在合适的时间点进行提示，教会玩家执行3个种族的常见对战开局和转型，开矿、资源消耗和攻防科技升级等要素也都一一提示，最后以一场实际模拟的AI对战来结束整个训练。完成训练模式的玩家可以尝试与AI对战，和正统多人对战一样，系统会先让玩家完成3场“定级赛”以决定最终匹配给玩家何种等级的AI对手，在正式版中AI将有多达7个等级的难度，这还不算，在自定义游戏中，玩家甚至可以指定AI对手使用何种战术，以进行更针对性的练习。

如果打AI打腻了，或者觉得自己已经准备好了的玩家，自然就可以踏入与人斗的战场，除了正统的天梯排名对战之外，呼声高涨的非排名匹配也终于加入了进来，不过虽然不排名，系统仍然会使用玩家的MMR配对等级来寻找对手，所以不用担心盘盘被虐。再加上排名对战，这样4个循序渐进的对战层级，保证了所有领域的玩家都能在博大精深的“星际2”对战系统中找到自己的位置。

可能有人要问了，光打AI图个什么呢？这就涉及一个奖励的问题了。在《自由之翼》中对多人对战玩家的奖励主要是累积胜场获得的头像和印花，这对不接触对战的玩家就完全可望不可及了，而在《虫群之心》中，暴雪启用了如今对战类网游中流行的经验等级系统，在包括AI在内的任何匹配对战中都可以获得经验值和提升等级，而升级的奖励除了传统的头像和单位建筑印花，更是加入了与LoL等游戏类似的单位皮肤和特殊舞蹈动作，给了更多玩家参与多人游戏的理由，说不定未来这就是微交易的地盘呢。

更高、更快、更强

除了这么多平民化的改动，《虫群之心》对电子竞技的支持也将继续强化。录像作为任何水平的玩家与选手学习和提高的重要工具，终于可以多人同时观看了，玩家可以像在“星际”中一样建立录像房间，和几名好友一起观看录像，而房主还可以控制录像的视角、时间点和播放速度用以讲解。更强大的是，在录像的任何节点，房主可以指定房间内的任意玩家扮演录像原本的对手，在当前时间继续游戏，这个功能对练习特定战术或者职业战队训练中的复盘非常有用。而在这个功能的基础之上，多人对战的存档读取功能也终于实现了，任何一场异常中断结束的自定义游戏都可以通过录像在任意时间点恢复并且继续，这对赛事的组织者来说无疑是一大福音，GSTL 2012年第一赛季决赛PartinG对MarineKing的掉线重开悬案将彻底成为历史。

对《星际争霸Ⅱ》来说，《虫群之心》到来的意义绝对不亚于《母巢之战》之于《星际争霸》，它让这款硕果仅存的传统RTS游戏更现代，更完善，新的单位和机制也将让发展了2年的“星际2”多人对战体系焕发更大的活力，至于单人战役，相信玩过《自由之翼》的玩家和我一样，都会对暴雪的关卡设计，特别是CG制作功力，拥有足够的信心。虫群的风暴即将来临，你，准备好了吗？P











（上左图）对战统计可以详细地看到对战每个种族和在每张地图上的胜率
（上中图）强大的在录像任何时间点继续游戏的功能
（上右图）各种形式的多人匹配对战都能获得用于升级的经验值，解锁头像、印花和皮肤等奖励
（下左图）训练模式会提示玩家完成多人对战所必需的各种操作
（下右图）新的对战界面四大模式循序渐进一目了然



PREVIE
TOP GAMES - GONE GOLD
ANNOUNCED - CONSOLE
重磅
古墓丽影
压盘
生化震撼——无垠
模拟城市
生化危机6
最新
地下铁——最后的曙光
主机
恶魔城——暗影领主之命运之镜
战神——登天之路
战争机器——审判
海贼无双2
胧村正
战地双雄——魔鬼联盟
P100
最后的曙光
有了武器系统的诸多娱乐向改动，你就不难想象这游戏的战斗场面会变化成什么样子：敌人从四面八方杀来，火光四射，子弹横飞，不时还有一两个火球腾空而起。那个靠调高难度（调高伤害实现一击毙命）的《地下铁2033》已被填进坟墓，新的《最后的曙光》将努力向某知名打枪游戏靠拢

古墓丽影

■名称：Tomb Raider ■类型：ACT ■制作：Crystal Dynamics ■发行：Square Enix
■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.3.5 ■撰文：古墓丽影中文网 TC

在2013年即将发布的新作中，《古墓丽影》跻身到了最受关注的大作之列。这一历史悠久的系列如今以全新的面貌登场，Crystal Dynamics雄心勃勃，但也有海外媒体以“不是神作就是大雷为题”表达了他们一定的担心。好在他们纠结不了多久了，结果如何，马上就可见分晓。

对制作组来说，新作的定位是“一切从这里开始，而不是反过来回溯劳拉的起源”。他们就是要与以往系列完全不同，在老玩家看来简直离经叛道，除了第一次增加了多人联机模式外，单人流程的格局和玩法也与以往有很大差异，主角的“成长”尤其突出。

劳拉的成长不仅体现在剧情中，你在游戏流程里也能真切感受到这一点。支撑着这个系统的核心就是“营地”。岛上的各个角落遍布着正在燃烧或已经熄灭的篝火，在每个这样的火堆旁，劳拉都能建立营地。营地有两个功能：实现不同区域的快速跳转以及升级技能或装备。前者可以让劳拉在一个营地迅速来到她已经拜访过的另一个营地，从而省去走回头路的时间，后者则让劳拉变得越来越强大。

在进行猎杀、任务，或探索新区域的过程中，劳拉的经验值（XP）不断增长，一些特殊的行动，例如暗杀或爆头还能得到XP加成。经验值的积累可以让劳拉获得技能点，从而在营地解锁新的技能。可供升级的技能分为三类：生存技能（Survival）、狩猎技能（Hunter）和战斗技能（Brawler）。每一个分支都提供了丰富的选项。劳拉将能够更快速地攀爬、学会回收箭支、降低伤口对行动力的影响，或者可以携带更多的弹药，乃至学会合成新的武器，例如将箭支与绳子、火焰、爆炸物组合，灵活运用。在Gameplay中还可以看到劳拉学会了向敌人抛洒尘土，让对方无法睁眼。

在每个这样的火堆旁，劳拉都能建立营地，实现不同区域的快速跳转以及升级技能或装备

武器的升级需要劳拉收集“素材”（Salvage）。素材的收集主要来自岛上散布着的木箱子以及敌人。从敌人的尸体上获得有用的材料比较保险，但打开木箱时则要小心，有些地方会有埋伏，让你猝不及防。足够的素材将能使劳拉在营地中升级她的装备，包括加固装备和获得装备的新功能。例如，劳拉最初在地窖中得到的那把登山斧非常简陋，它后来得到了加固，并被Roth船长交给劳拉的那件高质量的登山斧取代。得到Roth的登山斧后，劳拉能够用它在岩石上攀援，到达原本无法到达的地区。后来劳拉还将学会利用这件工具近身格斗。其他的工具和武器也都可以升级，包括劳拉在本



■ 每一点营火都是活下去的希望，本作的升级要素就围绕火光展开



■ 收集到足够的素材就能升级武器，素材主要都在这些木箱子里



■ 一处营地的基本界面，有部件升级、技能点和快速旅行等选择



■ 弓箭是野外生存的主要武器，在瞄准远处时还可以缩放视野

■ 弓箭的暴力用法，也难怪本作的评级直线上升……





■ 预告片中可以看到一种类似子弹时间的效果，在瞄准时可以减缓时间流逝的速度

■ 近战中弓箭也有可用之处，射出的箭支还可以回收利用



■ 潜行中的劳拉全副武装，但终结敌手的最好武器却是弓弦





■ 最原始的斧子——Pry Axe，可以用来撬门



■ 简陋的武器上也可以装备额外的瞄准装置

作中新的标志性武器——弓箭。

弓箭取代劳拉的双枪，是因为“对本作来说，弓箭是很好的武器，也是很棒的工具”。美术总监Brian Horton认为，配合新作的战斗和升级系统，弓箭会带来更多的乐趣——当然总监们肯定没想到，两年来弓箭流动作游戏几乎到了泛滥的程度。本作中的战斗系统与旧系列中大不相同，采用了类似《神秘海域》的越肩视角和手动瞄准。玩家无法再像从前那样闭着眼睛也能对准敌人开枪射击。弓箭作为一种无声的远程武器，在劳拉以一敌众和敌后潜入环节里作用颇大。利用弓箭，可以远距离暗杀，或吸引敌人的注意力声东击西。她还可以从背后悄悄接近敌手，然后用弓弦勒死对方。最暴力的用法或许是，在接近敌人时用箭直接刺穿他们的喉咙。与升级系统相配合，弓箭还能玩出别的花样，例如在学会合成新武器后，发射火箭、爆破箭，或放出绳箭拉断木梁，从而把木梁支撑着的平台上的敌人全部放倒——从好的一面设想，“古墓丽影”系列的武器和战斗系统确实从未如此丰富过。

在旧系列中劳拉面临的挑战往往并不是武器就能搞定的，本作继承了这一优良传统

然而在旧系列中劳拉面临的挑战往往并不是武器就能搞定的，本作继承了这一优良传统。虽然弓箭能帮助劳拉杀死凶猛的动物和不怀好意的敌人，但岛屿、自然环境以及谜题对劳拉的威胁和挑战一点也不比那些“活”的东西低。本作追求“真实性”，这不但表现在对剧情的处理上，还包括环境和谜题设计。岛上会有雨雪天气的变化，在镜头和环境中也会有细节上的表现。目前尚不清楚天气对劳拉的行动是否会造成影响，但自然要素的影响力是显而易见的，水、火、风等物理要素在本作中具备现实化的表现，这些表现在游戏公布时就展示了许多，现在我们则看到了更多内容，例如射爆油灯引燃布料，从而烧掉挡道的木箱子；或点燃水面上的油层，引爆一定距离外的炸药。在一些片段中，还可以看到强劲的风对劳拉的行动造成干扰，或给解谜制造障碍。相比Core Design的传统谜题，Crystal Dynamics更喜欢利用环境制造障碍，对系列拥趸来说这已经不是什么新闻了。

与谜题相应，“古墓丽影”的另一个标志性要素就是“古墓”。古墓在本作里似乎存在感稀薄，但Crystal Dyna-


登山斧亦可伤人，大量近身格斗表现弥补了旧系列最弱势的一环



射击视角与一般TPS不同，劳拉处于屏幕一角，视野十分开阔


古墓中的一些场景颇有国风，好吧，老外分不清楚这么多……


预告片中展示了一处貌似古墓的场景，气氛令人怀念


求生本能开启后会高亮显示可以被点燃的物品


黑白视野下狼的脚印十分明显，但提示到此为止

mics一再保证游戏中不会少了古墓，并专门做了关于墓穴的演示。可以看到，演示中的“支线墓穴”颇具规模，它们的入口很隐蔽，可能需要获得相应的能力或工具才能进入（我们当然也希望是这样）。新近展示的这个墓穴就要求劳拉得到足以支撑她在岩壁上攀爬的登山斧才能深入其中。在穿过狭窄的石钟乳通道后，她来到一个较为广阔的空间，要继续前行，必须先观察四周，思考方略。成功解开这里的谜题后，劳拉在墓穴深处获得了一件秘宝，并得到经验值和素材。制作组说，每一个秘密墓穴里都为玩家准备了奖励，探索墓穴还能得到更多关于这个神秘海岛的历史信息。最后他们留了一手，说游戏流程中玩家必去的主线墓穴规模会更为宏大。因此对本作这个“Tomb Raider”的标题名不副实的担忧，或许是多余的。

在游戏的探索性上，看起来自由度比“寻母三部曲”高。整个流程都在这个岛屿上进行，劳拉可以自由地出行，只是最开始她能去的地方非常有限。随着能力的提升和装备的升级，就能逐步到达以前到不了的大片区域。Crystal Dynamics否认这是个开放式游戏，表示游戏只是给予玩家高度的探索自由，但并非GTA的同类——巨大的开放空间被划分为不同区域，通过营地快速跳转。游戏中提供了《蝙蝠侠》风格的现代化的地图，玩家可以从中得到所在区域的信息。在每个区域探索时，可以开启劳拉的“求生本能”帮助解谜，“求生本能”模式下，解谜的关键要素将高亮显示，它们一般是可点燃的物品、动物的脚印等等。即使如此，解谜仍然要靠自己，你可以看到狼群的脚印，但如何才能顺利地循着脚印前进，却不是“求生本能”能提供答案的。

Crystal Dynamics否认这是个开放式游戏，表示游戏只是给予玩家高度的探索自由

新作追求对“挣扎求生”的“真实还原”，暴力血腥程度大幅度提升，评级也首次进入成人级游戏之列。在旧系列中，大不了劳拉会失足摔死、或被钉坑刺穿，现在嘛……在与狼搏斗时动作慢了一步就会被撕开喉管。游戏中穿插的QTE会给劳拉带来各种悲惨的死法：被巨石压成肉饼，被利箭刺穿喉咙等。劳拉在本作中不但狼狈不堪，粗口如约而至，与18+相称。加上她现在说话底气不足，口齿不清，看来已经完全不是个英国贵族，倒像个十足的美国

■ 这个区域的最终目标似乎是远处山顶的信号塔，也就是Survivor Trailer中展示的那座高塔


■ 岛上有许多现代场景，劳拉点燃的应该是一处输油管道


■ 所以这里并非蛮荒一片，有许多大规模的古建筑等待你去探索


■ 滑索旅行很多，而系列传统的复杂的攀爬要素并未体现出许多

妞儿了。这样的劳拉肯定丧失了旧系列的优雅和古典韵味，但在追求真实的努力下，游戏气氛的渲染倒是比“寻母三部曲”好了不少——假如你和我一样，认为之前Crystal Dynamics的作品实在太缺乏紧张感，劳拉太过“闲庭信步”的话，那么也许让劳拉这么挣扎挣扎也不算坏吧……

剧情方面，Crystal Dynamics请来了《镜之边缘》的剧情主创Rhianna Pratchett为新劳拉谱写新传奇。从目前来看，剧情还真有点奇异的感觉：劳拉搭乘“坚忍”号前往日本附近海域，寻找忽必烈当年远征日本时一支消失的舰队，但在有“日本百慕大”之称的“龙三角”海域遭遇风暴而漂流到了一个海岛。“日本百慕大”的海岸边散布着失事飞机和船只的残骸，后来接到劳拉的求救信号而赶来救援的飞机也坠毁了，暗示这个岛屿有毁机灭船的神秘功效。岛上随处可见一些神秘的符号，劳拉还在一座庙宇发现了卑弥呼的雕像，雕像前的蜡烛显示了这位两千年前传说中的邪马台女王还在受到崇拜，但岛上现有的“居民”并不是日本土著，而是早年遭遇与“坚忍”号船员同样命运漂流到此处的五湖四海的外来民，他们组织起了一个井然有序的社会体系，宛如岛上的黑社会。劳拉在洞穴里遇到的“收集者”、在洞穴外遭遇的“捕猎者”，就属于这个组织的两个阶层。统领他们的领袖被一些人奉若神明，但他也无法阻止手下各怀心思。这个组织除了收集物品和狩猎，似乎还在奉行某种神秘的祭祀。如果说这些移民进行的祭祀与卑弥呼有关，未免有点奇怪——卑弥呼的知名度还不至于五湖四海人尽皆知。但如果崇拜着卑弥呼的不是这个组织的话，就是岛上还有另一批能在他们枪口下存活的人。卑弥呼雕像附近以及他们的祭坛附近都有相似的、疑似代表了天照大神的符号也无法解释。此外，岛上明显还有现代文明的遗存，规模也不像是漂流到这里的落难者能建立起来的。

“日本百慕大”的海岸边散布着失事飞机和船只的残骸，赶来救援的飞机也坠毁了

更诡异的是，有媒体剧透说，劳拉那个被岛上的武装分子掳走的好朋友、英国女孩Sam，与在岛上受到崇拜的卑弥呼有某种关联，而这次探险也是由Sam家族资助的。这些七七八八的东西要如何糅合在一起，目前还真是让人没什么头



多人游戏主界面，不如先来一场Quick Match吧……



从人物列表来看，几乎所有剧情人物都可以在多人游戏中扮演


多人地图中布满陷阱，中了绳套便会被倒吊起来……



多人游戏中的弓箭似乎也有很多不同的效果



被击中倒地时也未必坐以待毙，可以举枪反击等待队友救援


探访Eidos Montreal的Zac Levi得到了意外之喜——扮演自己！

绪。但有一点可以明确，“走进科学”式的团队Crystal Dynamics追求的是“真实”，所以，即便游戏中会出现一些超自然的表象，最后应该也会在自然的范畴之内得到解释吧？

最后，对那些关注游戏附加值的玩家来说，或许会对本作中新加入的多人模式感兴趣。多人模式的开发者并不是Crystal Dynamics，而是Eidos Montreal，前者在其中负责了创意的部分——在小品级的《劳拉·克劳馥与光之守护者》中，Crystal Dynamics加入了双人合作，结果它比单人有趣得多，游戏也得到了媒体和玩家的一致好评。这款作品的成功给了他们开发多人模式的信心，而新作的场景和一些设计也为多人模式提供了适宜的土壤。从试玩者的反馈来看，多人模式也有点类似“神秘海域”，即便不是出类拔萃，至少也不算糟糕。

多人模式关注的是幸存者和原住民的对抗，采用三局两胜制，最多可支持8人同时游戏，提供的5张地图都取自单人游戏场景，只是经过了加工，以适应多人模式的需要。由于“古墓丽影”并不是射击游戏，即便是在多人模式下，纯粹的射击也不是好主意，所以对抗设计了很多陷阱、机关和可利用的工具。用于Gameplay演示的名为“裂谷”的地图中就放了一口大钟，拉动开关敲打它会掀起一股沙暴，使敌方的能见度几乎为零，而己方则可以用“求生本能”看到敌人的红色轮廓，只是这么“作弊”的好东西是不会有多长的持续时间的。除了地图中提供的，玩家还可以自己布置陷阱，例如埋设绳圈，当敌人大意接近时就能套住对方的脚踝将他倒吊起来；或布设一些伪装成弹药补给的炸药包，在敌人接近时把他炸飞。

Crystal Dynamics说他们没开发多人模式，他们说对了，因为这部分是另一组人马制作的

游戏中为对抗提供了多种形式，其中单纯用于对战的团队死亡竞技模式比较老套，地图也也不够大，但是营救模式却有趣得多。在这个模式下，幸存者需要找到5个药包运送到特定地点，而原住民需要杀死幸存者20人次。原住民拥有更好的武器装备，幸存者能够配备用于秘密行动的弓箭，即使被击中也有喘息时间，可以倒在地上继续战斗，直到失血过多或被敌人爆头。在这个模式下幸存者一方需要更为精诚的合作，因为运送药包的那个玩家将非常不便于战斗，需要队友的掩护。P

生化震撼无垠

■名称：BioShock Infinite ■类型：FPS ■制作：Irrational Games ■发行：2K Games ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.3.26 ■撰文：北京 红黑军团

■ 远处正在崩溃的纪念碑塔就是Elizabeth被囚禁之处，坐落于一处独立的纪念碑岛上——如果你能将空气想象成水面的话

■ 游戏开始的船上，可见Booker的手背上的确有个AD字样的疤痕

■ 开头的灯塔门上有张纸条，写着：带回女孩，免除欠债。这是你的最后机会！



■ 对比早期截图，先知已经从青年变成了白胡子老头的样子

消除误会的最好方式就是公开透明，对那些怀疑《生化震撼——无垠》的人来说，他们可不管Elizabeth是多么人见人爱，他们更关心这个游戏的故事、玩法和爽快度。那么，让他们玩一下游戏自然是最好的消除怀疑的办法。在试玩了更多的本作后，Kotaku写到："我们再也不担心这个游戏了。"而Irrational Games也大言不惭地宣布，他们准备的素材足以做五六个游戏，言下之意那是用心大大地。从已经公开的部分流程来说，他们倒是有资本自吹自擂。

制作组表示，他们事实上从5年前就开始筹划本作，因为这才是BioShock真正的续集。故事背景是很迷幻的，天空之城，哥伦比亚的居民敬畏他们的城市领袖Zachary Hale Comstock，他被居民们称为"先知"（The Prophet）。而Booker DeWitt是一个饱经战火的老兵，又因为赌博和酗酒被私人侦探所解聘，不得不铤而走险，接受了去哥伦比亚寻找女孩Elizabeth（人们昵称她为Liz）的任务，据信她已经在那里近20年了，她似乎会成为先知的接班人。

游戏的早期流程充满感染力。我们多次提到，本作的开头呼应了系列初代，开场是故意的向初代致敬，说明文字会告诉你这是1912年的缅因州海岸，Booker拥有一个雪茄烟盒，里面装着枪和照片，就像初代游戏一样。但不同的是制作组对Booker的处理，以前系列的主角更像是Gordon Freeman，闭口不言，而现在他是鲜活的，到处都看到他开口讲话，游戏的进展也更有电影式的临场感。

以前系列的主角更像是Gordon Freeman，闭口不言，而现在他是鲜活的，到处开口讲话

随着游戏开头的火箭发射，分离舱穿云破雾，给了你第一次观察哥伦比亚全景的机会，就像是我们第一次瞥见极乐城（Rapture），在这里你可以看到Comstock的形象以及哥伦比亚的概念口号——新伊甸园。你在天空之城的第一个目的地是一座教堂，这就是"欢迎中心"，地板上被一片深及脚踝的水覆盖，显示着奇怪的倒影和回声，那里有很多身着长袍的教徒，他们都在怪异地吟诵祈祷，在这里你开始得知"先知的后裔"——先知就是Comstock，后裔就是他的女儿Liz，女孩被看作教父的神圣后代，在他死后接替他的位置。

经历了一番暴力的洗礼，你在一



愚昧，也许是被迫的先知崇拜给Booker上了来这里的第一课



Handyman不仅是个机器人，他比看上去危险得多



背着棺材的敌人是如鬼魅般的存在，带来极大的压迫感



如你所见，Liz还肩负着各种溜门撬锁的重任……



被Songbird追赶的Liz几乎坠云身亡，请注意她的脸的设计，还在不断变化当中……



Battleship Bay其实是一处人造沙滩，天空居民也有童年

处喷泉雕塑处醒来，现在可以仔细地观察你所在的城市了。感谢Booker在本作中可以讲话，他可以评价他看到的一切。此后你可以短暂地城市漫步，看到忙碌的民众和庆祝哥伦比亚成立纪念日的活动，也可以得到几个重要的概念：Voxophones，像前作一样可以帮你了解故事背景的录音带，但不如前作中那么多；喝下去获得特殊能力的Vigours，就和前作里的质粒（Plasmids）完全一样；以及半人半机器的机器人Handyman，后面你会和这家伙战斗。你也可以做几个狂欢节游戏，这可以帮助你了解城市历史，其中提到了抵抗组织Vox Populi以及无政府主义者Daisy Fitzroy。

Booker开始看到城市的不和谐面，有人警告让市民警惕False Shepherd，当然这是个反先知的组织，这些人都在手背上纹着“AD”字样的纹身，而Booker手上也有！于是你被当作False Shepherd的成员，必须设法逃脱警察的追捕。

一路上Booker学会了更多的能力，比如更多的Vigours以及利用天空的铁轨迅捷地移动，还遇到了一些不可思议的敌人和场景，比如在一个建筑里，你会遇到哥伦比亚版本的3K党徒，他们崇拜的竟然是刺杀林肯的凶手布思（John Wilkes Booth）。在这里有场Boss战，一个背着棺材的蒙面人，可以瞬移，十分难以击中。接下来Booker见到了Comstock，他竟然十分了解Booker的过去，令Booker十分惊奇，而摆脱他的方式无一例外还是逃亡……

接下来Booker见到了Comstock，他竟然十分了解Booker的过去，令Booker十分惊奇

当Booker遇到Elizabeth时，这种感染力有了一个小高潮，Liz被禁锢数年，看得出她十分渴望逃走。制作组对这个角色的塑造也十分用心，Liz就像是迪斯尼影片中的女主角一样，天真无邪，反应机敏，一切都写在脸上。一旦释放了Liz，她就像是另一个Alyx Vance，只是更有用处。小到开锁，大到打开一个空间通道都能完成，这个空间通道叫做“裂口”（Tears），早期流程里，Liz对着一幅艾菲尔铁塔的风景画放大招，就能打开通向巴黎的入口，进入另一个时空，从中她至少能够找到一些有用的项目，以解燃眉之急。

是的，接下来就是属于你们的逃亡之路了，在这个漂浮着飞艇和横亘着滑行轨道的天空，还有更多不可意思的事将会发生……

■市民："别以为我们都跟无知的游客一样好骗！让市长出来说话……嘿，等等，是什么从天上掉下来了？"

模拟城市

■名称：SimCity ■类型：SIM ■制作：Maxis ■发行：Electronic Arts ■平台：PC ■发售日：2013.3.5 ■撰文：北京 SUNNY



■久违了玩家们，让我们开始建筑一座新的城市……



■和系列作品一样，在建设城市前可自定义城市的地貌



■在医院界面下，会显示市民的医疗和死亡率等信息

不知道是不是受了"模拟人生"系列的影响，走严谨学院派路线的"模拟城市"新作也开始加入恶趣味。如果你购买了游戏的限定版或是数字版，就可以得到类似"超级英雄大战邪恶博士"的奖励包。就好像美漫中描绘的那样，每一座城市都需要有一个（或多个）超级英雄来守护，你所建立的模拟城市也是如此。

我们的英雄有一个以制作者命名的名字——MaxisMan，听起来就十分能打。当你"扑通"一声在城市中的某处建立了可供MaxisMan生活的Maxis庄园之时，MaxisMan就开始在城市中巡逻，保护市民不受邪恶博士的伤害。而恶名昭彰的Vu博士从来不像超级英雄一样单打独斗，他在自己的实验室里制造出一大批名为VuBot的生化机器人，无时无刻不在给你的城市制造破坏活动。

为了对抗Vu博士，MaxisMan在巡逻过程中会逐渐积累荣誉点数，达到一定程度就可为MaxisMan自己以及Maxis庄园升级，比如让MaxisMan拥有飞行的能力，或是为Maxis庄园增添豪华车库以及停机坪。

如果你不想在游戏中当一名正义的市长，也可以加入Vu博士一方作威作福，与其一起制造混乱。你将有机会控制Vu博士的实验大厦，从中购买先进的技术装备及新发明，周围的工业区也会受益而迅猛发展。另一方面，Vu博士会制造出更多更强大的机器人，当他们涌上街头时，你就可以"享受"城市中四处爆炸、市民们抱头鼠窜的壮观场面了。在混乱的城市中，失业率和犯罪率都会节节上升，随处可见流浪者乞讨，但是如果你治理的城市状况有所好转，他们也能获得再就业的机会。

"道路"永远是模拟建设类游戏的灵魂，所有的建筑都需要通过道路连接才能发挥作用。在新《模拟城市》中，道路的功能也被细化了，这有点类似于"凯撒大帝"系列，分为可发展为四车道的水泥小路以及可发展为可供有轨电车行驶的林荫大道。在人口密度低的地区只能修建水泥小路，当城市逐渐发展，人口上升到一定程度后，则可修建林荫大道。道路的发展代价高昂，但会显著改善城市中的交通状况，减少令很多市长头痛的交通拥堵问题。

"道路"永远是模拟建设类游戏的灵魂，所有的建筑都需要通过道路连接才能发挥作用



■ 秉承系列一贯的设定：绿色的为居民区，蓝色的为商业区，黄色的为工业区



■ 治安良好的居民区看上去真是一片和谐……



■ 一个城市联盟里的市长们，你可以选择是否在服务器上公开这个联盟



■ 中规中矩的格子划分风格，城市的供水系统运行正常



■ 如果不喜欢大城市，也可以建立典型的西部小镇哟



■ 城市状况总览。漂亮的分色3D模型一派现代气息，各种数据和图标直观明了

为了让玩家能尽快熟悉游戏的道路系统，Maxis还专门设计了一套教程，让玩家能够据此学会建立中规中矩的方格街区，或是以城市中心向周围放射状发展的环形街区、唯美的不规则形状区域，或是埃舍尔（荷兰著名艺术家）式的奇异建筑风格。

本作中的另一细节化体现在功能建筑物的设计上。在系列前作中，类似消防局、警察局等设施的作用范围是用数据算出来的，通常笼统地作用于周围的一片区域，而没有更多的表现。在本作中，当有房屋着火时，玩家将会看到消防车从消防局里开往目的地进行灭火工作。和道路一样，建筑物也可以通过升级获得更高级的功能。比如标准的警察局可派出的人手较少，当升级成大型警察机构，其覆盖面积就广阔得多，花费也更大。

此外还有一种巡逻直升机可在城市上空飞翔，及时发现犯罪所在，呼叫人员来支援。在多人游戏中结盟的城市，还可以共享公共设施，但游戏中不允许有任何军事设施，毕竟这并非一款战争游戏——玩家只能和对手展开经济型的和平竞争。

“人祸”可以有很多方式解决，但是“天灾”怎么办呢，这就让各位市长束手无策了。在之前的前瞻中我们已经提到，本作增加了数种毁灭性的灾难。当流星雨来袭时，数不清的陨石从空而降，所及之处成为一遍火海，燃烧之后社区变成一堆瓦砾，惨不忍睹。和“模拟人生”中一样，外星人也会光顾你的城市，绑走你的市民，将某幢高楼瞬间夷为平地，或是在某个地区留下一个神秘的黑洞。他们也有可能什么也不做，在你的城市中闲逛一番后悄然离走。还有让人哭笑不得的“巨型怪物攻击”，这个名为“Servo”的机器人足足有一栋楼那么高，他会随机出现在城市的上空，脚底冒着和阿童木一般的火焰，朝你的模拟市民扔飞碟，削掉他们的脑袋，并踏平一座座的房屋，然后发出恐怖的笑声……

“Servo”足足有一栋楼那么高，他会随机出现在城市的上空，脚底冒着和阿童木一般的火焰

听起来有点儿扭曲？没办法，谁叫新《模拟城市》的开发者中的大部分人都自称是超级科幻迷呢。你将遇到的其它灾难还包括常见的地震、龙卷风、洪水等等，各种惨剧，不甘寂寞的玩家们，你们终于明白治理一座城市有多难了吧……

生化危机6

■名称：Resident Evil 6 ■类型：ACT ■制作：CAPCOM ■发行：CAPCOM ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.3.22 ■撰文：江苏 防弹手柄

■ 如果不是主机版的销量欠佳，《生化危机6》和《生化危机——启示录》的PC版会这么快么……



冷饭也有冷饭的好处，尤其是来自“卡婊”的冷饭大拼盘。在得到移植的《生化危机——启示录》以前，《生化危机6》的PC版将在3月22日通过Steam平台发售，此外也会有实体版，二者都将收录目前为止主机平台已经发布的所有DLC。那么半年来，C社究竟为RE6增加了哪些新内容？

最早于2012年12月初推出的免费DLC的最大亮点，是关于Ada Wong章节的内容。在原作中，将Chris领导的小队全灭的Ada，其实是大反派Simmons制造出来的克隆体Carla。真正的Ada在摧毁位于亚洲都市Langshiang的新安布雷拉秘密实验室之后，又潜入Simmons的老巢，捣毁了克隆工厂。该战役的整体风格依然维持了Ada以往那种独来独往，飘忽不定的风格，DLC对它的加强是在合作方面，Ada战役支持2P玩家扮演其搭档一同战斗，玩家也不必在完成其他3对主角的流程后，才能激活这位“生化女郎”的戏份。

DLC对该战役的加强是在合作方面，Ada战役支持2P玩家扮演其搭档一同战斗

在RE6的主机版推出后，很多玩家抱怨游戏存在严重的视角问题——越肩视角下的摄像机位距离主角太近，新的DLC允许玩家自由调整摄像机的高度和与主角之间的距离，据说将3个选项分别调整到15、15、10，此时的视角就非常类似《死亡空间》了……

DLC加入了“绝望”（No Hope）难度，是为老手们度身定制的，而且实现难度的手法并不是增加敌兵的攻防数值，给玩家制造被秒的压力——它取消了原作“满血复活”这个Bug一样的设

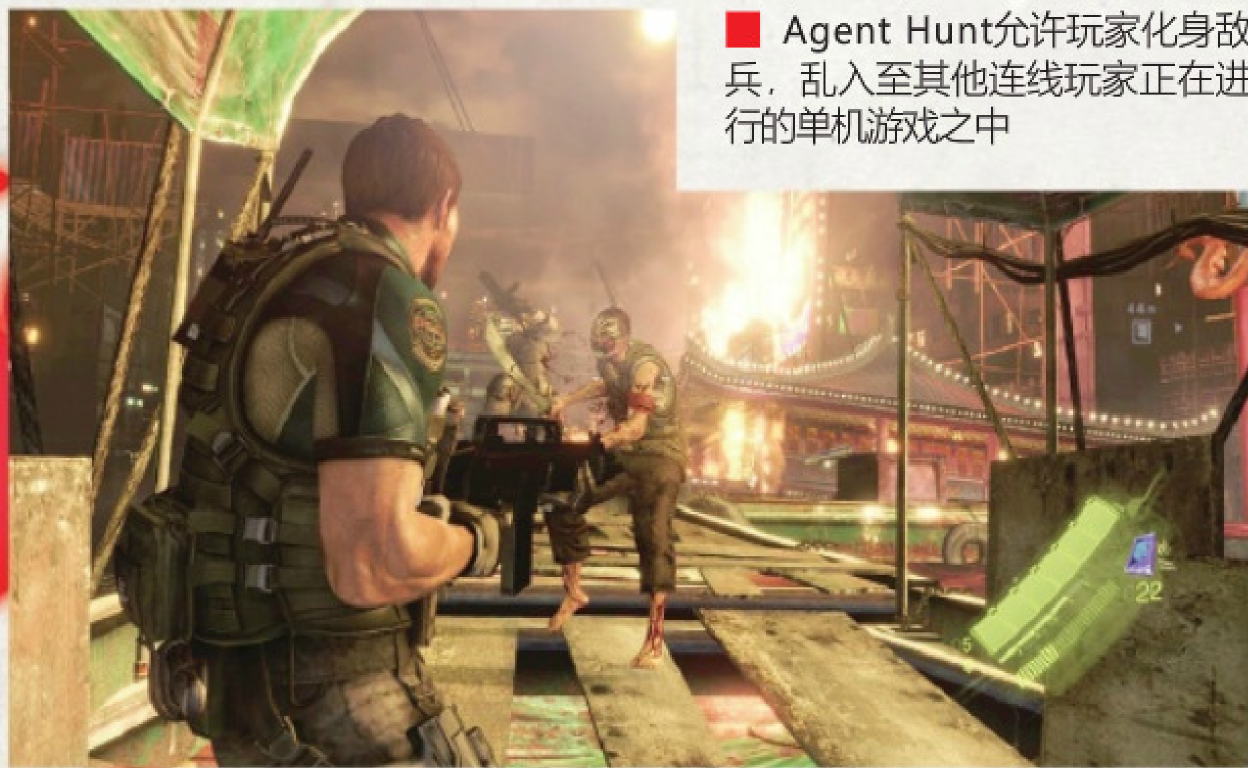

■ Ada Wong？错，这是山寨的Carla Radames博士，C病毒发明人


■ Sherry的默认肉搏装备——电棍攻击力很低，但可以多重蓄力

■ 无论是Ada还是Carla，攻击方式都是以无声猎杀为主



不仅有丧尸大潮、各色B.O.W的围攻，还有新安布雷拉私人武装空中支援的乱入……难怪最后基友Piers会指责Chris被复仇心冲昏了头脑，如果完成预定任务（撤离联合国外交官）之后走人，小队也不会死得就剩下他们两个了！



Agent Hunt允许玩家化身敌兵，乱入至其他连线玩家正在进行的单机游戏之中



灵活的移动和各种新增的战术动作，使得佣兵模式的火爆程度再次提升

计，武器升级系统也被彻底屏蔽，玩家不能再憋出一把大杀器后各种虐怪。最致命的是，No Hope还让各位主角的大招技能全部无效。这下必须完全靠操作和技术来过关斩将，来不得半点的水分！

DLC的最后一个内容是从游戏开始就解锁Agent Hunt模式。在如今杀僵尸杀得审美疲劳的时代，不少丧尸题材游戏都允许玩家扮演此前被屠戮的对象，逆袭人类。由玩家来扮演怪物对抗几位主角的Agent Hunt模式不仅是跟风，还包含了一些创新思维：选择当怪物的玩家会被系统随机分配身份（敌兵类型），乱入至其他线上玩家正在进行的游戏中，对方并不知道此时正在虐杀的怪物中哪些是由“同类”假扮的。

Agent Hunt并不算是一个PvP对战模式，但它提供的乐趣却是你死我活的线上对抗所不能给予的

从严格意义上来说，Agent Hunt并不算是一个PvP对战模式，但它提供的乐趣却是你死我活的线上对抗所不能给予的。

2012年12月18日，C社又推出一个新的多人模式DLC，包含了更多在线模式：

生存者（Survivors Mode）：生存者模式是一种以“热血躲避球”为灵感设计的玩法，依然以多人或组队混战为基本规则，唯一不同的是一旦玩家扮演的角色被击杀，就会以丧尸身份复活。如果能以丧尸形态杀死一个对手，就可以原地转回人形，继续刚才的战斗。

掠食者（Predator）：被誉为“追爷威力极限加强版”的老怪Ustanak，是RE6中最具有压迫感，最难缠的一个敌手。在正式流程中，Ustanak的大部分攻击都比较缓慢，容易预判，所以躲避起来比较容易，但在DLC的掠食者模式中，Ustanak的控制权交到了6名参与玩家中的一个人的手中，因此单人战役中这种怪物在战斗时的规律性将不复存在，5名人类玩家必须团结协作才有胜算。

猛攻（Onslaught）：猛攻模式是雇佣兵模式的变体，其中融入了俄罗斯方块对战的规则。以往玩家追求的是通过连击和奖励道具追求利益（得分）最大化。现在，玩家需要与在同一张地图上奋战的对手来比拼分数。首先超越本局默认的分数上限后，落后一方玩家面对的敌人数量就会加倍——对手可能通过杀掉海量的敌人来实现反超，也可能直接被围殴至死。

以上内容都将包含在3月22日发售的PC版《生化危机6》中。



■ 在“地下铁”系列小说中，地面探险的篇幅不多，却是最扣人心弦的环节。《最后的曙光》能否为我们重现杀机四伏的莫斯科废土？

地下铁最后的曙光

■名称：Metro: Last Light ■类型：FPS ■制作：4A Games ■发行：Deep Silver
■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013 ■撰文：湖南 攻城学院兔老师

欢迎回到莫斯科废土。

与高度Hardcore向的前作《地下铁2033》相比，《地下铁——最后的曙光》为玩家提供了更高的娱乐性与更多的NPC互动，为广大玩家带来了一个战斗更激烈、自由度更高、娱乐性更强的莫斯科废土。如果把《地下铁2033》比作披着面纱的少女，那《最后的曙光》就更像是一名高呼着“壮士不来惠顾么”的康康舞女郎。

《最后的曙光》给人的初步印象是“这个游戏进行了简化”，比如说HUD界面被完全砍掉了，不再有位于屏幕下方的弹药指示器之类的东西；位于手表上的潜行状态指示器也从“安全-绿、警戒-黄、危险-红”的三色指示器简化成了处于可被探测的状态时就会显示蓝色的指示器。

但实际上，这个游戏的简化就到此为止了，其他的改动基本都是为了提高娱乐性所做的进一步复杂化变动。比如说武器槽位就不再被局限于手枪、自动武器、特殊武器各一件的老规矩。厌恶自动武器的玩家大可把AK-74步枪一脚踢进垃圾堆，背一把自动霰弹枪来喷杀喜欢贴面交谈的变异生物，再弄一把气压动力的钢针枪用来暗杀，最后再用一把帅气的.44转轮手枪用来消耗.44口径子弹——至于AK-74的5.45毫米口径子弹么，它恰好就是莫斯科废土上通用的货币，一来打出去太可惜，二来高难度下获得的子弹数量实在是少得可怜，弹夹都没塞满的自动武器还怎么自动呢。

当然，上面的东西都是前作里有过的老黄历。为了满足广大热爱扫射的爱好者们的要求，《最后的曙光》提供了足够多的大杀器。就像上面被我唾弃过的AK-74，现在这货可以装上反射式瞄准具和下挂榴弹发射器，凶残程度不用再说；还有新出现的手枪，它发射的是威力巨大的大口径步枪子弹，不过每射击一次就要重新装填；使用横向弹匣供弹的单发栓动步枪看起来和土制冲锋枪一样属于作坊产品，虽然做工似乎很下等，但这并不妨碍它在远距离将目标一发击毙的杀伤力；最恶俗最娱乐向的武器莫过于手摇发电的加特林机枪，这东西的威力自然是不用怀疑的，但在弹药短缺的莫斯科废土上怎么会有这种烧钱的武器就值得怀疑……

为了满足广大热爱扫射的爱好者们的要求，《最后的曙光》提供了足够多的大杀器


■ 我们将有40%的流程会暂时脱离阴暗的地铁，来到莫斯科的地面上


■ 核战改变了所有人的生活，《最后的曙光》近来推出的真人系列短片反映的便是此情此景



■ 原本稀缺的武器现在开始大促销，不过这哪是废土的样子？


■ 戴上斯巴达头盔后，我就可以浑身上下塞满武器和弹药了！


■ 与NPC的互动大幅增多，也许莫斯科废土会变成另一个莫哈韦？


■ 气压钢珠枪不适合近战？这时您就需要一个激光指示器插件！

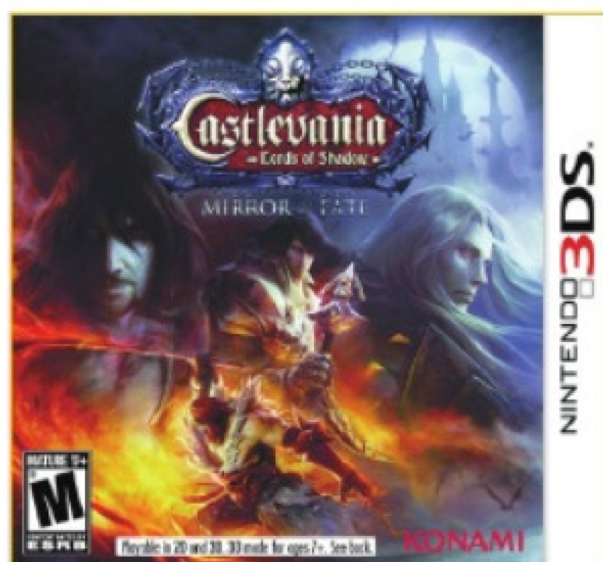
武器上的另一个娱乐向改动则没那么恶俗——人民群众千呼万唤的武器定制系统终于出现了。体验过前作的朋友都知道这游戏的武器系统十分核突。例如，武器上的每一个插件都是没法取下来的，于是玩家在游戏中遇到“一支枪上的A插件很好B插件很烂，另一支枪上的A插件很烂B插件很好”的情况时，就只能选择拿一把枪扔一把枪。现在的武器插件包括瞄准具、激光指示器、消音器、散热器、枪托、加长枪管等。瞄准具方便远距离狙杀，但在近距离战斗时会妨碍视线；消音器方便暗杀，但会降低武器的伤害力；散热器会减慢自动武器在全自动射击时过热的速度；枪托减少后坐力；激光指示器方便在行进中射击；刺刀用来与近身的朋友打招呼。把各种配件与不同武器组合到一起，拼出刺刀AK-74、带激光指示器的土制冲锋枪、带氚光瞄准具的栓动步枪，相信能充分满足DIY爱好者们的要求。妈妈再也不用担心我“是否该用一支装着配件A的手枪来换掉一支装着配件B的手枪”了！

射击游戏中与NPC的互动对话算不上什么新鲜事，但在《最后的曙光》里这是一大突破。前作里的地铁站可谓生机勃勃，只是这一大堆鲜活的NPC就真的全都在忙自己的事情，没几个人愿意搭理主角。新作里的NPC们开始说话了，NPC们可以提供任务了，NPC们甚至堂而皇之地开始表演大腿舞了，怎么都得算是个巨大的突破。

新作里的NPC们开始说话了，可以提供任务了，怎么说这都得算是个巨大的突破

如果连和NPC对话都无法引起你的兴趣，那么你至少还可以感激游戏的交易系统也发生了变化。以前的交易系统蠢到什么地步啊！我并不排斥用军用弹药当货币这种交易方式，但为什么武器不能直接卖给NPC商人，只能用高价武器去换低价武器赚取差价，难道大家都是以物易物的原始人么。在现在新的交易系统下，大家在莫斯科废墟里捡来的武器好歹可以卖出去了，这一切的一切，难道不值得感激嘛？

最后要感激一下THQ，旗下拥有诸多大作的THQ终于宣告扑街了。《最后的曙光》与“黑街圣徒”系列版权被Koch Media，也就是Deep Silver的德国母公司买走，但这是否会影响本作上市日期目前尚无定论，在本期杂志于春节前截稿的焦虑的日子里，发售日信息仍旧是模糊的“2013年第一季度”。

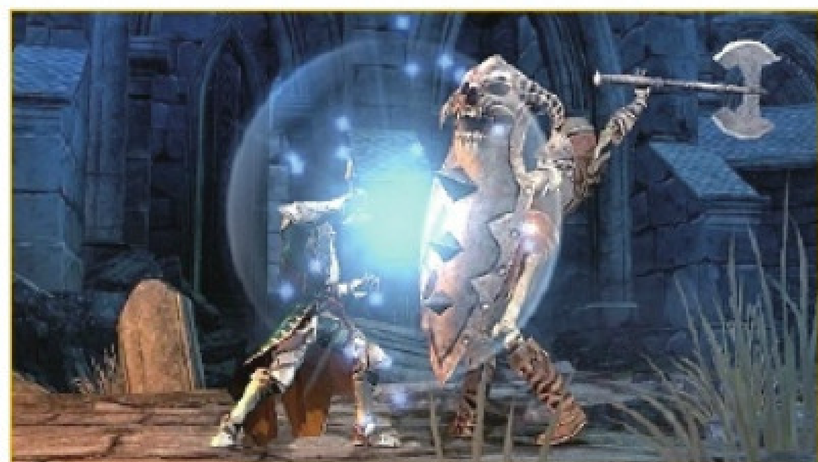


恶魔城
暗影领主之命运之镜

■Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate■ACT■MercurySteam Entertainment■Konami■3DS■2013.3.5■日版

《命运之镜》仍由该系列的西班牙制作组MercurySteam操刀，将包括特里沃·贝尔蒙特、西蒙·贝尔蒙特、阿鲁卡多和加百利·贝尔蒙特这4名可操作角色，故事发生在《黑暗领主》故事的25年后，贝尔蒙特，这位圣光兄弟会的骑士将因其母亲的死与家族荣誉而追寻背后的真相，他将不得不毁灭他的父亲，已经变成德古拉的加百利·贝尔蒙特，在故事的后半段玩家能够扮演西蒙和阿鲁卡多。在本作中，贯穿历史是玩家将不断地了解家族与吸血鬼的渊源，为什么必须为祖先而赎罪。故事的结局则导向主机版《暗影领主2》的开始，是“暗影领主”两代的承上启下之作。

本作将更重注战斗要素，会有经典的骷髅和战斧骑士等怪物登场。大型战斗全面3D化，玩家可爬上巨大的Boss身上，利用武器和技能将其制伏。光与影魔法也将回归，活用魔法可达到扭转战局的效果。杀死敌人后会获得经验，用来解锁连续技及购买物品。这是本系列第一次来到3DS平台，令人期待。


本作将会有经典的骷髅和战斧骑士等怪物登场


场景是3D的，但移动有时会限制为2.5D



战神
登天之路

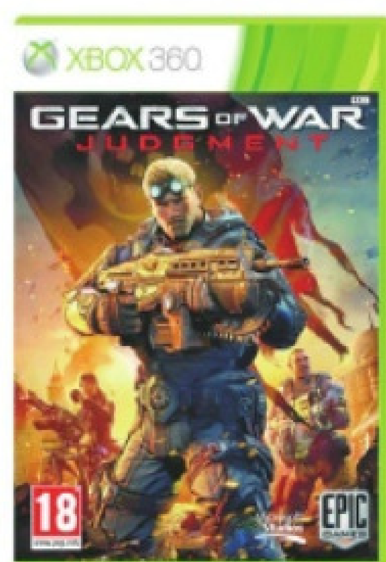
■God of War: Ascension■ACT■SCE■SCE■PS3■2013.3.12■美版

随着主角奎托斯的死去，“战神”三部曲的故事实际上已经完结，这部《战神——登天之路》相当于三部曲的前传，讲述奎托斯成为战神之前的故事。时间设定为奎托斯被设计愚弄杀害自己妻儿的6个月后，奎托斯和复仇三姐妹被一同判处疯狂的罪孽，囚禁在为泰坦打造的牢笼之中。之后他就时刻与疯狂抗争，竭尽所能打破牢笼和束缚，去找阿瑞斯报杀妻灭子之仇。“Ascension”一词取自基督教中“耶稣升天”之意，意指通过道德力量达到的超脱，所以在本作中曾经杀过不少人（以及神）的奎托斯将不会杀死任何的平民，反而会去对付那些袭击平民的野兽。

本作将首次支持多人在线对战，玩家将分为Trojan军和Spartan军两个阵营，每个阵营4个人，最多8人同台竞技。规则采取积分制，只要玩家击倒敌人或是开启地图上的宝箱就可以获得分数，最终总分较多的一方获胜。多人模式中，玩家不但可以与其它玩家直接交手，还可以通过地图上的各种机关陷害对手，甚至有些机关可以使对手一击毙命。


前传里的奎托斯目的明确，他将不会伤及无辜


前传中仍然存活的诸神会一次次阻止你的前进



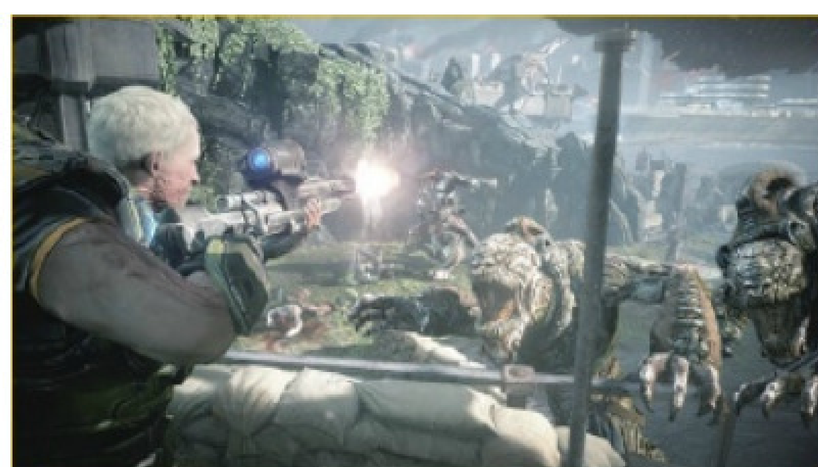
战争机器
审判

■Gears of War: Judgment■FPS■Epic■Microsoft Game Studios■X360■2013.3.19■美版

和“战神”类似，《战争机器——审判》的游戏设定在“战争机器”三部曲之前15年。故事采倒叙手法，将带领玩家来到“战争机器”时空最重大的灾变日（Emergence Day），揭开系列故事中的关键真相。玩家将指挥由Damon Baird与Cole所带领的Kilo小队，从敌人手中拯救遭到围攻的Halvo Bay城。新角色Sofia Hendrick与Garron Paduk会加入到你的队伍中。Sofia是一名女性医疗兵，她可向倒下的友军投掷兴奋剂手雷以唤醒他们；Garron则是一名擅长使用狙击步枪的侦察兵，可以狙击模式攻击远距离的敌人。

本作在游戏系统上作了些许改革。可持有武器从3把减为两把，十字键部分改为次要战术指挥功能，手榴弹功能改由更便利的LB键操作。玩家可以边持主要武器边持盾推进（前作在持盾时只能装备手枪）。触发剧情的部分由原来的自动进行，改为按键进入下一关。弹药部分除了固定弹药箱外皆改为自动捡拾，新的武器包括短管霰弹枪与后装步枪，这都是击退恶心兽人的全新利器。


除了治疗队友，新角色Sofia同样能征善战


在三部曲之前，等待玩家的是更强力的怪物

栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪



海贼无双2

■One Piece Kaizoku Musou 2■ACT■Bandai Namco Games■Bandai Namco■PS3■2013.3.20■日版/美版

《海贼无双2》的游戏舞台转移到了新世界，以路飞一行人在两年修行后的经历为主要剧本。玩家不但可以看到草帽海贼团的9位成员在新世界中历练两年后的全新境界，还可以看到令人怀念的旧世界诸位Boss的经典过场。本作将提供更多的可操作角色，包括以绝对的正义之名而登场的海军黄猿蒙奇·D·卡普、鹰眼的米霍克、沙之鳄鱼克罗克达尔和小丑巴基等知名角色。随着加入角色增多，战役开始前玩家必须考虑队伍如何分配。

本作收录了更多的开放式关卡，战斗方面，新系统“霸气”是通过特殊的霸气动作发动，这将让游戏的战斗更有技巧和个性。玩家可根据战局的变化在3种霸气中自由切换：霸王色霸气可以将敌人击晕，武装色霸气提升角色攻击力、见闻色霸气则可以进行防御反击。此外，前作中的部分连段在战斗中也得到优化。本作还新增了梦幻剧情——海贼LOG模式，故事发生在原著中的IF世界，草帽海贼团、其他海贼和海军形成三足鼎立的局面，此模式将提供只有在游戏中才有可能看到的梦幻对决玩法。P



新系统“霸气”通过特殊的霸气动作发动



在漫画和游戏中，乔巴都是人气最高的角色之一



胧村正

■Oboro Muramasa■ACT■Vanillaware■MAQL■PSV■2013.3.28■日版

《胧村正》原是Wii平台独占的一款和风动作游戏，游戏舞台设定为元禄时期将军德川纲吉统治下的日本。这个世界中存在很多妖刀——名刀由于长期被充满怨恨的血液所浸泡而产生妖气，妖刀一旦出鞘就必须嗜血，而且使用妖刀的人将逐渐受到其侵害并最终死于非命。玩家将操纵主人公鬼助和百姬，为寻求名刀与武士和妖魔展开殊死搏斗。游戏追求的是彻底的爽快感，玩家可以通过摇杆和按键的组合发动不同的攻击动作，击倒敌人，享受刀光剑影的感觉。

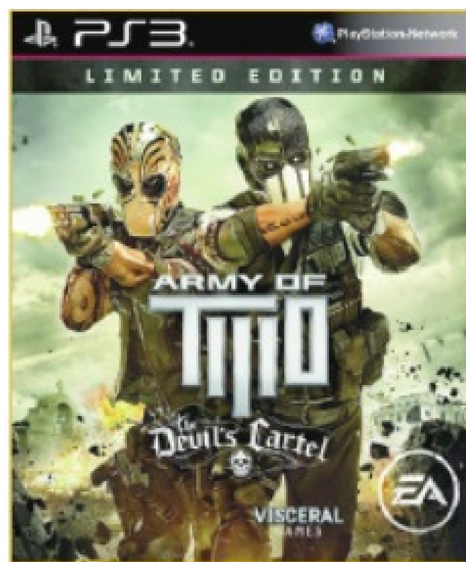
本作为PSV上的增强移植版，在掌机上再次领略《胧村正》的魅力。原有游戏内容完全保留，增加名为“元禄怪奇谭”的全新剧本。剧本分为4个短篇，每个短篇都有不同的主角，他们都是全新制作的角色。本作还会收录武器制作系统，可以打造出108种截然不同的妖刀，解放被封印在妖刀内的各种强力“奥义”。不同的妖刀会有不同的特性和战斗方法。游戏有“无双”和“修罗”两种模式：无双模式注重的是RPG般的成长，适合动作游戏苦手；修罗模式面向熟悉动作游戏的玩家。P



本作可是当年Wii上必玩的名作之一



新增的“元禄怪奇谭”全新剧本



战地双雄
魔鬼联盟

■Army of Two: The Devil's Cartel■FPS■Visceral Games■Electronic Arts■PS3/X360■2013.3.29■美版

《战地双雄——魔鬼联盟》的背景设定在墨西哥的暴力街区，玩家将扮演“全球战略组织”的精英战士Alpha和Bravo其中的一名，卷入一场涉及毒品的纷争。本作采用EA的“寒霜2”引擎，能表现更火爆刺激的环境破坏元素，飞机坠毁、车辆爆炸、楼房倒塌、天崩地裂等场面频繁上演，为玩家带来精彩绝伦的战斗场景。

游戏的主题仍然是系列特色的“双人合作”，本作支持本地分屏及联机合作模式，在单人游戏时，另一名角色将由电脑AI控制，玩家可以通过Xbox 360的手柄或麦克风向AI对友下达前进、后退、攻击和掩护等各种指令，游戏的代入感会大幅增加。相比前作，全新的Overkill系统让玩家在连续杀死多名敌人后获得额外奖励；允许玩家在极短时间对敌人或环境造成大规模杀伤，且在杀伤敌人的同时还能获得Overkill点数。玩家还可驾驶越野车、直升机等载具进行射击，爽快度节节攀升。游戏自定义升级系统也得到加强，可以更加自由地改造角色，所有武器也都可以任意改造、喷漆。P



双主角合作模式是系列的根本



借助“寒霜2”引擎，战场表现预计会相当带感

本月头条

“星际2”更新到2.0.4版本

《星际争霸Ⅱ》国服迎来重大版本更新，暴雪中国宣布《星际争霸Ⅱ——自由之翼》更新到2.0.4版本，它将为整个游戏引入一系列全新功能，让玩家能够在第一时间进行体验。2.0.4包含：全新的用户界面和菜单界面；游戏内置的战队和讨论组功能；录像功能的重大革新，如多人观看录像和从录像恢复游戏的功能；海量的编辑器功能强化；全新的战网配对选择：训练模式、模拟战和非排名自动匹配比赛；搜索附近的玩家功能；全新的自定义观战者界面以及增强的动态物理特效。补丁中的其它改进还有：经过重新编排的"帮助"页面 、新的游戏隐私选项、新的队伍音效等。

头条看点：以上改进也同样包含在本月发售的《星际争霸Ⅱ——虫群之心》中。在《虫群之心》上线后，玩家将可以体验到新资料片的战役、全新的多人对战单位和增强的现有单位、全新的升级系统、新的多人对战地图、新的地形风格，以及新的皮肤、头像和印花等成就奖励。

■《魔兽世界》10/25人副本掉落调整

组织和维护25人团队要比10人团队困难得多，但是回报却一样，自然25人团会越来越少，为了解决这个问题，又不迫使10人团必须扩充为25人团，暴雪决定在5.2补丁中调整掉落机制，额外加入一种新的“雷霆”装备，雷霆装备比普通装备高出半个物品等级，除套装外其它散件都有“雷霆”版本，首领有小几率掉落，重点在于，25人模式雷霆装备的掉率要高于10人模式，这样数周下来25人团会有更好的回报，但差距又不会太大。同时，团队每周打前面的首领可以慢慢积累雷霆装备，有助于后面困难首领的开荒，作用类似于逐渐增加的Buff。调整后5.2版本的装备情况会是这样：随机团队掉落装等502的装备、普通模式522、普通雷霆装备528、英雄模式535、英雄雷霆装备541。台服、国服等由于25人模式掉落已经高出半个物品等级，所以会是：随机团队502、10人普通522、10人雷霆528、25人普通530、25人雷霆536、10人英雄535、10人英雄雷霆541、25人英雄543、25人英雄雷霆549。

■燃烬猫仔宠物筹得超过230万美元捐款

暴雪网上商店曾于去年12月5日同步推出了一只很萌的新宠物“燃烬猫仔”，近日暴雪宣布，这个新宠物在一个月内就带来了超过230万美元的收入，暴雪将这些收入全部捐献给了美国红十字会，用于救助2011年发生的美国风灾。

■《魔兽世界》评级战场刷分队伍遭处罚

暴雪已经重罚过了利用竞技场排队系统漏洞刷分的队伍，这次轮到了评级战场。所有参与利用评级战场排队系统漏洞刷分的队伍，以及很多有意无意涉及到这些比赛的队伍都遭到了封号3天及评级战场战场等级重置的处罚。暴雪表示还会密切监视，任何企图作弊的队伍账号都会遭到处罚，而他们也会积极修正排队系统存在的问题，避免将来发生类似的作弊事件。

暴雪焦点

掉率！掉率！

5.2版本的WoW将加入两个新的世界首领，有人在微博上问这些首领掉落坐骑的几率能不能不要那么坑爹，设计者答非所问地说，掉率会跟5.0的世界首领一样。拜托，麻烦看一下Wowhead统计的怒之煞坐骑掉率是多少？

0.05%啊老大！平均杀2000次才会掉1只，就算我每周都用幸运符，也要1000周，那是20年啊！就算10个号周周打也要两年。你可以说这掉率不一定精确，但资料片出了几个月，我在美服还没见过有人骑这坐骑，而论坛网友也表示，人那么多的国服都没见到几只。设计者说过，有些坐骑就应该是稀有的，通过实力或努力取得的坐骑稀有才值得珍藏，可是，角斗士坐骑的稀有我可以理解，挑战模式的凤凰稀有也可以理解，但我就不明白这种纯粹看运气的设计到底有什么好，那些路过采矿采草药碰到时光龙刷脸上的，最多就是狂喜一会儿，大多数人轻易取得根本就不会珍惜，我打赌很多人都是“啊？这个很稀有吗？我第一次打就打到了，难看得要死，我都不爱骑嘞。”搞不好还会有人抱怨怎么好运气没有用在买彩票上呢。多设计一些像阿拉尼那样要靠努力（和一点点运气）取得的坐骑不好吗？我们满足收集坐骑的癖好，你骗到更多的点卡，皆大欢喜嘛。就算非要设计稀有掉落，至少也应该设在一个靠谱点、有生之年——我们抑或是WoW本身——有机会打到的程度啊。

或许你会说，为什么一定就要把所有坐骑都收集到呢？因为……因为这就是收集的乐趣啊，不然我们掏钱买那些丑陋的网上商店坐骑干嘛？P



怒之煞的坐骑相当地酷，可是有几个人有机会在游戏中见到？春节之后，刚才正文里提到的世界首领坐骑掉率已经修正/调高，不过还有更坑爹的坐骑：有网友计算，要想取得情人节火箭坐骑，50个号打10.23年才能保证90%掉率，而要想在1年内达到90%掉率，就需要511.6个号轮番上阵了……

熊猫人之谜 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：网之易网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://www.battlenet.com.cn/wow/

《魔兽世界》5.2版重要改动

■福建 Coldwind

5.2补丁在许多方面都根据玩家的反馈作出了调整，下面是其中一些重要的改动，本期杂志由于春节截稿较早，因此信息来自测试版本，正式版本可能会与此有出入。

声望改动

每天第一次打随机英雄副本和场景战役除了勇气点数外还将获得额外的声望，可以选择获得哪个声望：英雄本奖励750点声望，场景战役奖励325点声望。

与阡陌客声望达到崇拜，解锁全部16块地之后，可在农场接到“工作订单”系列任务，每天可接到两个订单，每个订单要求种植某种作物8个，奖励300点声望。这些声望任务仅限于5.0和5.1版本的旧声望，但不包括黑王子。

传说任务线的延续

黑王子的任务线后续将要求从新副本雷电王座中收集物品，最后的奖励不是最初数据挖掘以为的头部附魔，实际奖励其实是多彩宝石，有多种版本，都带有特殊的触发特效。宝石可以镶嵌在任何有多彩插槽的头盔上。

PvP装备的调整

目前PvP装备的设计带来很多问题，比如很多队伍在赛季初期一鼓作气冲到很高的等级确立优势后就很少参加比赛，就等着赛季结束领取奖励；赛季开始就参加的玩家在装备积累方面有巨大优势，令赛季中期加入的玩家无力竞争；精锐装备2200的等级要求造成了一道坎，在这条线以下的玩家由于装备的明显劣势更难突破这道坎；PvP装备主要只有两档，而PvE装备有4档，要想不让荣誉装备变成PvE入门的选择，它们的物品等级就必须低于随机团队的装备，而为了防止顶尖的PvE装备在PvP中拥有优势，征服装备就必须优于英雄团队本的装备，这样一来荣誉装备和征服装备间的差距就变得过大；玩家多少被强迫着将点数用于升级PvP装备，而无法用点数来购买其它天赋或侧重不同属性的装备。

因此，5.2版本中PvP装备将进行重大的调整以解决这些问题：所有PvP装备上都不再有2200的等级要求；PvP装备也将有4档：恐怖角斗士装备将通过专业制造；恶毒角斗士装备（包括所有武器）将可以用荣誉点数购买；新的残暴角斗士（Tyrannical Gladiator）装备可以用征服点数购买；当本赛季获取的征服点数总数超过27000点以后，可以用征服点数购买残暴角斗士精锐装备。

另外在赛季中途推出的5.3补丁将会带来另一些调整：当本赛季获取的征服点数总数超过27000点以后，残暴角斗士装备可以用荣誉点数购买；残暴角斗士的武器原本有获取27000点征服点数的前提，5.3补丁中会取消限制；每周加入“追加上限”以便中途加入的玩家有望追赶先行者，计算公式为：本赛季当前周数×1000-本赛季已获得的征服点数总数，这样一个在第10周新加入的玩家在正常的征服点数上限之外还会增加额外的10000点上限（10×1000-0），而一个从赛季初就一直在打、已经获得10000点征服点数的玩家就只有正常的征服点数上限。

其它

1.5.2版本中长者的好运护符将只能用于5.0版本的副本和世界首领，将会加入新的“魔古命运护符”，用于雷电王座以及两个新的世界首领，魔古命运护符仍然需要用次级好运护符来兑换。另外，通过新的日常任务将有机会取得长者的好运护符，而且持有上限会从10个增加到20个。

2.为了鼓励随机团队坚持尝试，每次在首领战中灭团的所有成员都将获得一个Buff，提高生命值、伤害和治疗5%，最多可叠加10层，击杀首领后Buff清除。

3.通过评级战场取得的头衔将有资格购买旧世PvP装备用于幻化（原先只有通过旧世荣誉系统取得的头衔才行，虽然积分战场奖励名称一样的一套头衔）。

4.钓到潘达利亚3种稀有鱼的几率将会提高，将它们交给纳特·帕格获得的声望也会提高。



通过随机副本和场景战役也能获得声望，那些讨厌日常任务的玩家可以不用做任务了



5.2补丁新的日常任务奖励的箱子中有几率开出长者幸运护符



雷电之岛是新的日常任务集中地，也是新的团队本所在地（图片来源：MMO Champion）



昆莱山北边的巨人岛上遍布精英恐龙，这里有个刷新时间很长的世界首领，还出产宠物和坐骑



潘达利亚各地将加入新的稀有怪物，掉落几种坐骑

本月头条

奥西里斯，还是波斯王子？


早期泄露的截图上，可以清楚地看到PoP的缩写字样，人物的衣饰和建筑风格也都是埃及的

日前，一段来自于育碧旗下一款名为《奥西里斯》（Osiris）的游戏的预告片出现在互联网上，从预告片中可以得知，这部游戏由育碧蒙特利尔工作室开发，背景设定在埃及，故事围绕奥西里斯，也就是埃及神话中的冥界之神展开。游戏的画面极为出色，被认为是育碧为下一代主机准备的全新动作游戏，并且可能是“波斯王子”系列的续作或者是埃及版。这款预告片原本会在2012年E3期间发布，并且E3期间实际上已经有媒体泄露了《奥西里斯》的截图，这表明育碧曾经非常接近于正式公布这款游戏，但因为未知的原因而暂停。奥西里斯是埃及神话里的九大神明之一，他生前是一个开明的国王，死后是冥界的主宰，可以判决一个人死后是否可得到永生。奥西里斯因为也是复活之神，因此在埃及神话里并不代表邪恶和黑暗，反而会令人充满希望。

头条看点：在预告片泄露几天后，育碧明确表态说，“波斯王子”系列会暂停一下，以便给它更多的喘息之机。这似乎证明，育碧的确曾经想要发布一款“埃及王子”游戏！

■《细胞分裂——黑名单》宣布超酷收藏版

育碧软件近日正式公布了《细胞分裂——黑名单》的收藏版。这个豪华套装包括游戏本体、漫画小说《细胞分裂——共鸣》以及合作模式的“富豪游艇”合作地图、黄金声纳眼镜、高级梯队服装等。当然，收藏版最大的亮点是附赠一架超酷的Paladin遥控飞机，Paladin是本作里新成立的第四梯队的总部所在地，是一架经过改装的美国空军C-5运输机。这套收藏版售价为169美元，但目前来看仅发行主机版。



这架飞机可是真的可以飞上天哟！

育碧焦点

LU和HC兼得

在上期中旬刊的前瞻中，我们已经提到了《细胞分裂——黑名单》中的3种风格，具体来说，在正式游戏中，潜入控、猎手系和杀人狂是3种截然不同的游戏风格，玩家可以在当中各取所需：

幽灵：以不杀人，不触发警报为最终目标，玩家需要耐心观察敌人的走位，等待潜入的时机。比如，阿富汗关的广场看起来根本没有可以利用的空档，其实Fisher可以将自己倒挂在悬崖一侧，这样就能不惊动任何敌人，绕到下一个区域。

进攻：依靠自动武器、各种爆炸物同敌人展开正面进攻，Fisher灵活矫健的身手能够让他快速在掩体间迂回，场景的立体空间也会给玩家带来战术优势。这种玩法相当于是一款快节奏版的《战争机器》。

猎豹：充分运用“标注&执行”和Kill in Motion两个瞬杀系统，以行云流水的方式干掉大批敌人，以最快速度清除敌人、完成任务。


Kill in Motion相当于将以往静态的瞬杀与玩家的走位、锁定操作变成了一个连贯的预设动作，如今的动作游戏的上手真是变得越来越“友好”了……

这3种战术风格累积的经验值，会解锁对应的武器和特种装备，从而让Fisher的作战方式向着专一化的方向发展，也就是说，这在一定程度上是个养成游戏，不管你是如何取舍都会在游戏中得到甜头。LU可以找到LU的乐趣，HC也会有他们自己的追求，耐不住寂寞，就放心大胆轰爆了敌人吧！

所以，“细胞分裂”到底是个寂寞无聊的蹲坑暗杀游戏，还是个火爆激烈的打枪游戏呢？这是以往制作组和玩家共同的纠结。现在换个思路，似乎一切都解决了。

细胞分裂黑名单

■名称：Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist ■类型：ACT ■制作：Ubisoft Toronto ■发行：Ubisoft
■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.8.20 ■撰文：北京 红黑军团

■ 虽然本作可能真的取消了暴力的审问环节，但人质们的命运并没有改善，把这些家伙当成肉盾都算是轻饶他们了





■ Fisher装备的SMI系统，让所有的情报和通讯都能够以全息投影的方式进行呈现



■ 可穿墙透视的声纳眼镜依然强悍，但据说会有一些使用限制



■ 第四梯队都用上触摸屏了，是苹果还是安卓的？



■ 以往用光纤摄影机窥视再发动"标注&执行"的打法依然奏效

跨入新年后，Ubisoft终于发布了《细胞分裂——黑名单》的新试玩演示，并公布了最终发售日。《黑名单》很荣幸成为近来Ubisoft旗下首个PC和主机同步发售的大作，且承诺提供更好的Uplay服务。目前，已有外媒玩到了本作PC版的Demo，可以看到制作组并没有迷恋前作，游戏系统以前作为蓝本，在表演性和操控性方面进行了改良，已经拥有了极高的完成度。

总的来说，游戏体验还是有些类似前作，会有流畅的动作场面，但同时也保留了纯粹的潜行玩法，许多关卡都可以不杀一人。但这也要看你选择的是什么游戏难度，本作中，从"新手"到"完美主义者"共有4个不同的难度，在较为简单的难度下，吹口哨就可以吸引敌兵自投罗网，被Fisher偷袭拿下，但在最高难度下，吹口哨也可能让敌人立刻警惕起来，隐蔽在掩体后面观察情况，而不是贸然行事。另外，之前的"标注&执行"系统在最高难度下只会保留标注这个辅助的功能，但不允许Fisher无失误地秒杀对手，这真是逼得大叔要立地成佛，零伤亡通关呀。

此外需要提到的是游戏的界面设计。我们都记得前作是将关卡信息采用幻灯片风格直接投影在场景里，本作基本上继承了这个设计，在某些方面甚至更前卫。制作组表示，最终游戏版本中可能不会有单独的UI界面，许多指令是在Fisher基地里的指挥系统上直接做出的，同事们也可以通过对话方式交给Fisher更多任务。除了Fisher可靠的搭档Anna，现在总部里还有一位电脑专家Charlie Cole，他会给Fisher一些任务，也会介绍新的装备，例如弓箭、电枪、狙击枪等，总之是个可靠的后勤支持者。

游戏中可能不会有单独的UI界面，许多指令是在Fisher基地里的指挥系统上直接做出的

我们已经知道Fisher的新基地Paladin位于一架改装过的C-5运输机上（见前页新闻），在这里，通过过场CG中多次展示过的全触摸屏，玩家可选择任务、升级装备，甚至给飞机本身升级，加装更好的雷达等——这意味着这座移动总部作为一架侦察机也会是游戏玩法的一部分。升级雷达，就能在高空侦察时为玩家探测到更多的目标；升级火力系统，Fisher就能拥有更多的火力支援权限——没准像E3 Demo中演示的声控片段那样，多喊几声"Grim, Now！"，再多的敌人转眼间也灰飞烟灭了……

本月头条
《孤岛危机3》进行Beta测试


即使是最低配置下运行的PC版仍旧体现了原始贴图的精细程度

《孤岛危机3》于1月底开始了为期半个月的全平台的Beta测试，大量来自世界各地、没有体验过Alpha测试的PC版用户终于可以进入游戏实地体验，PC版需要Origin客户端支持，测试版的容量约为3.3GB，包含猎人模式与前作经典的Crash Site模式，还有博物馆和机场等地图可以体验。通过对比可以很明显看出，PC版的画面比Xbox 360要好了许多，PC版开启最高特效后贴图清晰，画面明亮通透，而Xbox 360版则显得非常模糊，贴图不够细致。Crytek为了掩饰贴图的相对粗糙，似乎还给主机版加入了一些模糊和柔光特效。知名的德国硬件网站PCGames得出的结论是，PC版即便是开最低效果，看起来仍旧要比先前测试中的主机版截图要清晰——当然，你必须准备一块支持DX11的显卡。

头条看点：Crytek在Beta测试期间公布了一个长达25分钟的技术演示Demo，通过常见的爆炸与射击效果，展示了《孤岛危机3》的不同之处和CryENGINE 3引擎的强大。

■《死亡空间3》PC版没有任何增强元素



好在不像《孤岛危机3》那样有明确的比较，这么说来，这样的PC版画面似乎也过得去吧……

Visceral Games确认，《死亡空间3》的PC版只是主机版的直接移植，这意味着游戏画面没有任何增强，不会有高分辨率的贴图，也不会有特别针对DX11的特效。制作人Steve Papoutsis解释说，把一款游戏发行到新的平台上会花费不少功夫，而最重要的是，一旦按照主机的标准去设计用户界面和手感，如果要再针对电脑用户进行强化，那么键鼠的手感就可能发生很大的变化，因此他认为，为了确保所有平台的游戏体验一致，那么这样处理是可以理解的。虽然PC玩家意见很大，但是已经来不及了，本作已于2月8日登陆三大平台。

艺电焦点
下一代的先机

虽然所谓的PS4和Xbox 720还没有确切消息，但是从游戏厂商的动作来看，2013年肯定是次世代的突破之年。我们都记得和EA竞争足球游戏王者的KONAMI曾在Xbox 360平台上推出了一款独占的、画面极大进化的《胜利十一人 X》，这成为当时许多足球游戏玩家买360的理由。如今，在这个世代渐渐不敌EA Sports的K社也开始先行一步，他们开始爆出更多的关于PES2014的消息。

首先的爆料来自在Konami的Enter The Game比赛中摘得桂冠的玩家Eduardo Morillo，因为获奖，他赢得了一次探访K社东京总部的机会，见到了系列制作人高塚新吾。高塚君透露，未来的“实况”系列会吸收更多玩家的意见，让他们参与到游戏制作中，此外，PES2014会彻底翻新画面，结果将会非常惊人。在这之后，PES系列的欧洲总监Jon Murphy也开始向欧洲媒体吹风，传递出了同样的讯息。

我们知道，游戏业里没有常胜将军，再热卖的系列也可能在全新时代面临重新洗牌，EA的FIFA系列赢得了本世代也未必一定会领跑下个世代。因为从客观来看，目前两款足球游戏各自有各自的缺陷，并非完美（比如《FIFA 14》最好的版本据说是后发的Wii U版），只不过FIFA的巨大进步加上饱和攻击式的广告攻势打败了K社的竞品，可是任何技术的进步和平台的转换也可能重复本世代起起落落的故事。

PES2014会赢得先机吗？我们只能谨慎乐观，虽然传说高塚君和他的团队“每天都在办公室加班到午夜”，但从PES2013缓慢的补丁更新里面可真是看不出来啊。


其实FIFA系列也有很久没有提升过图像效果了，如果没有主机世代的更替，如今的“年常”游戏要说有什么巨大进步，真的会有人相信吗？

模拟人生3大学生活

■名称：The Sims 3: University Life ■类型：SIM ■制作：The Sims Studio ■发行：Electronic Arts
■平台：PC ■发售日：2013.3.5 ■撰文：北京 SUNNY

■ 新增的家居和服饰能让玩家打造系列历史上最棒的主题派对，比如文艺复兴风格的化妆舞会、休闲风格的睡袍派对、火辣的比基尼派对，或是正装出席的时尚聚会，到场的模拟人会身着与派对主题相符的服装，情绪也会随之起伏。当然，有了这么多丰富的社交活动，你自然可以在大学生活中发展一段恋情，但是在此期间并不能结婚或怀孕。此外还有一些别的禁忌，比如在校园中禁止饲养宠物，以及在整个学期中模拟人都无法回家，除非你中途辍学！



■ 古典风格的建筑、活力四射的学生妹，校园中可供探索的东西真的是很多啊……



■ 在大学中的表现会决定你毕业后的发展方向



■ 是呀，没有什么比泳装派对更激动人心的了……

《模拟人生3》第九个资料片的主题是在玩家的建议和投票中诞生的，即和二代相似的“大学生活”。除继承前一作中所有的游戏元素，还增加了许多新要素。

游戏中的大学生活可不是只有书本和考试，那未免太无趣了。你可以像美国青春片中一样，在篝火晚会上与漂亮的校花调情、在女生宿舍来场酣畅淋漓的枕头大战，甚至参加果汁整人派对或墙壁涂鸦爱好者协会。外星人绑架者仍会在大学城中出现，理科生也可进行一些超自然的科学研究，这也是“模拟人生”系列的一大特色——在真实生活中体会不到的灵异事件以及充分发挥你想象力的恶趣味。

去大学城的模拟人可以加入各式各样的学生社团，每个社团都会有独特的考验及奖励，比如给予你新的特长或是梦想中的工作。作为一名老师眼中的乖学生，你应该努力学习、在学生电台中发表演讲、角逐学生会的会长、获得奖学金，在大学生涯中大放异彩，毕业后成为一名艺术品鉴定家、知名的运动员，或是电脑游戏开发者。

你也可以加入那些判逆的青少年，参加抗议游行、逃课去酒吧或漫画书店、捉弄老师……

你也可以加入那些判逆的青少年，参加抗议游行、逃课去酒吧或漫画书店、捉弄老师、在考试中作弊，尽情享受无拘无束的青春期，只不过毕业后就很难找到体面的工作，你可能会成为一名酒吧招待，快餐店服务生，或是家里蹲的“游戏测试员”。

校园中可供玩家探索的地点很多，包括一个全新的城镇，以及保龄球馆、游泳池、图书馆、足球场、中心商场、汉堡店等新的设施。

本月头条

GTA5发布新艺术概念图



目前已经公布的原画应该能充满GTA5的封面了吧？

来自GameSpot的报道，美国游戏零售商GameStop已经在自己的店面里挂起了新的GTA5宣传海报，图案采用了两张最新的艺术概念图。图中右边一张描绘了一个脸上套着袜子的抢劫犯在看表，背后是被抢的珠宝店，它的名字是Vangelico's，正是GTA5首支预告片中几位主角抢劫的那家店；左边一张描绘的是银行抢劫犯（很可能是Franklin）正在骑摩托车逃走，头顶上有警方的直升机在追踪。Rockstar Games早前曾透露，将发布更多GTA5的原画，这些原画图案很可能会出现在GTA5的游戏包装图案里，但到本期杂志截稿时为止，他们还没有公布以上原画的电子版。GTA5的主机版定于9月17日发售。

头条看点： 虽然原画图案已经更新，但是海报下面的发售日处显示的仍旧是“2013年春季”，R星你真是急死个人……

■ 玩家发起GTA5 PC版请愿活动

英国和法国版的Amazon网站的页面上已经出现了GTA5 PC版的预订选项，资料显示，PC版支持Windows XP、Vista和Windows 7系统。对此Rockstar有个模糊的回应，表示GTA5的PC和Wii U版本都在“考虑之中”。R星在公布GTA5时只确认了PS3和Xbox 360版本，按照一贯的做法，PC版肯定存在，只是何时公布和发售才是谜团，而等不及的玩家已经在在线请愿网站上发起请愿活动，至今已经吸引了超过14万名玩家签名，督促R星公布本作的PC版。

■ 玩家凭预告片绘制出GTA5城市地图



这张巨大的地图未必100%准确，但已经足够让你对粉丝的热情叹为观止了

Rockstar迄今为止并没有公布GTA5的Los Santos城市地图，但已经有粉丝公布了他们绘制的城市地图，从中可以看出GTA5的确是以现实里的洛杉矶为蓝本进行制作的。这些来自GTAForums.com的粉丝们的做法也很简单，就是将GTA5目前已经公布的预告片和官方游戏截图中的场景和标志性地点与现实中的洛杉矶城市景观对号入座，然后将这些地点再与洛杉矶的实际地图相对应。按照他们的研究结果，虽然根据的只是极其有限的游戏片段，但还是能很清楚地看到整个城市和郊区的地形地貌，包括城市周围的山脉、海岸线等。

仟游焦点

粉丝真可怕

就像任何追星族一样，一旦你“堕落”到脑残粉的级别，任何可怕的事都是可以做出来的。

我们已经对大量粉丝绘制的GTA系列和GTA5原画见怪不怪了，在deviantART等著名的粉丝网站上，已经有太多高质量的粉丝画作涌现出来，甚至有些媒体将这些作品直接登载在网络和平面媒体上，只因为他们未能分辨出这并不是官方公布的游戏资料。GTA5官方公布后，描绘3个主角的全新Fans作品也如雨后春笋，让人感叹，R星不把这些人招进自己公司里去真是浪费人才。

粉丝们全新绘制的这幅GTA5城市地图也是一样，地图上列出了近百个来自GTA5的场景，每个场景中小到一家店铺都被拿出来和真实的城市场景进行对比，然后确定它在真实洛杉矶市里的确切位置，实际上不是每一座大楼，每一条高速路都是标志性的，而且游戏中的场景和现实中也未必真的可以一一对应，可想而知这是多么巨大的检索和比对的工作，然而他们就这样真的完成了，而且每个场景都绘制了和现实城市场景的对比图，让你觉得一切都是有凭有据，不是凭空猜测。

一如既往的，R星对此并没有什么表态，他们也根本不需要表态，有这样的一群粉丝，GTA5已经奔着几千万销量去了……


粉丝们对每一幅图片的分析都是这样完成的，这简直让我们觉得他们就是人在R星的卧底……

横行霸道V

■名称：Grand Theft Auto V ■类型：ACT ■制作：Rockstar North ■发行：Rockstar Games
■平台：PC/PS3/PSV/X360 ■发售日：2013.9.17 ■撰文：北京 MerlinPinkst

■ 最早在9月17日，我们就能见到这位Trevor老兄，请注意他脖子上有个写着“Cut Here”字样的纹身，噢不要奇怪，纹身并不是反着的，只是为了读者们能清晰地看到前瞻正文，我们将Trevor的原画做了个左右反转……

■ 这个画面是不是和最新透露的原画十分类似？总之，Franklin不是在追飞机，就是在追汽车……

■ Franklin的爱狗，看起来并没有原画里那么凶嘛

■ 怒不可遏的Trevor，这非常符合他的角色定位……

最近GTA5的最大新闻就是发售日的谜题终于揭晓，与此同时一些海外媒体已经开始给新作预热，GTA的精神领袖Houser兄弟也接受了一些海外媒体的采访，特别是荷兰网站Gamekings网站得到了和Dan Houser对话的机会，得知了一些GTA5的最新细节。

Dan表示，目前预告片中所有的场景都是游戏实际画面，而不是经过预先处理的类似CG的画面。出现在预告片中的剧情也全部来自正式游戏中将会出现的任务，绝不是为预告片单独制作的，比如首支预告片里出现的抢劫珠宝店的任务，就和3个主角的故事密切相关。此外，本作的3个主角设定为玩家提供了巨大的自由度和不同的游戏体验，Dan描述了这样的一个场面：每个任务开始，玩家都可以在大地图上看到3个主角的位置，他们来到任务地点的方式各不相同，比如说，Michael和Trevor乘坐直升飞机去任务点，而Franklin则是骑摩托车去。在保证他们安全的前提下，你可以随时切换他们，发挥不同的用途。Dan特别地和《暴雨》做了个比较，他说，《暴雨》是线性剧情，强制你在某个场景扮演某个人物，而GTA5里一切都是自由的。

GTA5已经正式确认会在9月17日发售，比原来预估的晚了半年，而且这还是主机版

作为自由度的延伸，玩家可以在本作中偷窃和打劫，可以打劫的地点在地图上以金钱的标志标注出来，这和同门的《荒野大镖客》中没有什么区别。

Dan最后透露，R星对洛杉矶警察局和圣昆廷监狱（加利福尼亚州最古老的监狱）做了许多调查研究，这些现实生活中的真实地点预计会出现在本作的Los Santos城市里。

本月头条

《圣斗士星矢》青铜测试正式结束


天马流星拳、庐山升龙霸等经典招式都在本次测试中公开

完美世界旗下由集英社授权的热血网游《圣斗士星矢》于2013年初开启青铜测试，并于2013年春节前夕结束。据悉，参与此次测试的玩家为《圣斗士星矢》提出了诸多建议，不仅有游戏方面的，也有运营方面与防治外挂方面的，这让完美世界看到了玩家的力量，也为《圣斗士星矢》的良好运营打下坚实基础。完美世界表示，将在春节后对本次测试进行总结，并将玩家的建议整理归纳，针对玩家反应较为集中的问题进行深度优化与整改。完美世界还承诺将在下一次白银测试期间，为大家呈现一部符合儿时心目中理想的《圣斗士星矢》。

头条看点：《圣斗士星矢》不仅是一部游戏，还是一部承载着三代人青春与梦想的动漫作品，对于这样一部有着特殊意义的网游，无论从哪个方面来讲，完美世界都应该将其运营好。实际上完美世界正是如此行动的，那么在等待公测的日子里，势必会有更多热爱《圣斗士星矢》的玩家关注这款游戏吧。

■《诛仙2》春节活动落下帷幕

完美世界旗下3D网游《诛仙2》为春节特别打造的贺岁版于近日落幕。据悉，该版本从2013年2月9日正式开启，与“诛仙”玩家见面，该版本不仅为“诛仙”玩家带来了新春祝福，还带来了各种福利，比如外形喜庆，实则卖萌搞笑的新春定制战宠，飞剑、时装、奇珍等实用大礼，每天上线即可领取，让《诛仙2》的世界在这个春节格外热闹，再加上比如守岁迎春、舞狮争霸、财神接宝、堆雪人迎新春等各项活动，让玩家在《诛仙2》的游戏中也能感受新年的味道。完美世界表示，为了让玩家在游戏中也能感受不一样的新年，他们会年年不同，一年更比一年好，让玩家在游戏中找到“过年”的味道。



《诛仙2》蛇年定制版超萌宠物

■《武林外传》江湖2013再升级

进入新的一年，挥别过去的回忆，崭新的开始就在眼前，江湖侠客也终于迎来了武林的第七年，《武林外传》在2013年即将应该全新升级。在经历了桃花奇缘后，在江湖的第七年中，武林外传的江湖，将有怎样的变化呢？在2013年春节前夕，完美世界《武林外传》项目组表示，《武林外传》经历了去年新职业“飞羽”“神火”的横空出世；“京城密道”“五行试炼”“冰火幻境”这3个剧本的亮相；武林盟主朱梓骁的加盟，都为《武林外传》的江湖带来了不一样的惊喜和感受。在新的一年，《武林外传》势必会卷起更大的武林风。人作为江湖的核心，人族大侠们势必会做出破釜沉舟的逆袭？全新升级的精彩江湖，会在什么时候出现在大侠面前呢？让我们静静等待着这场惊心动魄的“风暴来临”吧。


每个人心中都有自己的江湖

完美焦点

平常心看游戏

春节是中国传统节日中最重要的一个，也是人们最重视的一个，不论大人小孩，学生白领，无不在这个节日前纷纷返程回家过春节。虽说春节被国人如此看重，但如此一来也造成不少城市在春节期间上演了空城计。游戏也不例外，许多时长免费道具收费的游戏为了改变这种局面，便在春节期间发布各种活动，除了吸引玩家眼球，还会赠送不少道具，并美其名曰春节活动。此法最初还颇有成效，但随着越来越多的厂商发布春节活动，这种活动看似变成了固定福利或是坑爹活动。

其实厂商最初的行为是出于一种善意，担心自己的游戏在春节期间人员变少，让在游戏中过年的玩家感到孤单，所以给在游戏中过年的玩家带去一定的内容，让他们也能感受到过节的气氛。春节活动本应该是重活动而不重形式，但却被一些小游戏厂商抓住了空子，将春节活动变成了维持在线人数的一种方法，不仅活动没有什么实际价值，更以各种极品道具为诱饵，但是到了春节后却鲜有兑现成真。

时至今日，春节活动在有的游戏里已经演变成一个全新的版本，每到春节前夕，游戏就会更新到春节版，每年的活动相似，但又年年不同。这种做法受到玩家喜爱，因为大部分玩家可以提前参与到春节活动中来，感受厂商为玩家量身打造的春节活动。其实游戏厂商在这方面可以多向商场和电影院学习，毕竟零售行业应对春节打折销售的经验可要丰富得多。

甭管春节活动如何精彩，到了节后，春节活动终有结束的那一天，到了那天游戏也会回归平常，趋于平淡，其实游戏和生活一样，平平淡淡才是真。P


《完美世界》充满春节气息的游戏场景

诛仙2 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://zhuxian.wanmei.com/

《诛仙2》封神百科

■北京 南宫雅岚

《诛仙2》开启最后的神秘职业辰皇后，游戏世界再一次被颠覆，新的技能与人物特性是玩家着手研究的重点。许多新手玩家飞升后迎来了封神。从人物属性到技能变换，封神后的玩家将更有千变万化的可塑性。

封神系统筑造成神之路

无论时空如何变换，人类成神的梦想永远不曾泯灭。玩家飞升并且120级以后可以激活封神系统开启元神，在河阳周一仙处，对话接取任务“封神令”。需要成功闯过“天”“地”“人”3关。2012年9月，完美公司对封神任务做了调整，降低了任务难度。完成全部3关的考验，回到周一仙处可以获得物品天谕，拿着它去找对应阵营的NPC即可开启封神之旅。仙阵营前往仙界NPC“白莲真君”，魔阵营在魔界NPC“摩诃钵特摩”，佛阵营在佛国NPC“优钵罗”。

元神根据仙魔佛阵营会有不同形态，仙阵营：闪烁着银蓝色光芒的星雨仿若从天而降，将整个人物笼罩其中显得如梦似幻；魔阵营：充满神秘诡异的暗紫色与血腥杀戮的点滴暗红为魔元神的主要基调，散发着魔幻气息；佛阵营：如晨曦般的金黄色让人倍感舒适，金灿灿的华彩光晕缠绕其身，莲花为台透露出古老的静谧。封神技能画面效果相当绚丽夺目，元神通过累计“元神经验”提升境界，也就是元神升级，从而增加角色的属性并对神通和元力产生影响。

元神珠获得之轻松型入手方法

生产制作

制作元神珠需要生产等级10，24小时可以做一次，需要材料50个可交易的造化珠+10个低级元魂珠制作100个元神珠。

同其他玩家交易

如果你没有什么时间自己去生产，做任务。那么直接购买其他玩家出售的元神珠是最简单、快速的方法，但是现在大多数的元神珠还是不可交易的，只有少数挖宝出来的元神珠可以交易，所以比较稀有。

天界挖宝

既然提到了挖宝出元神珠，那么就不得不说一下，首先，建议大家使用飞剑去挖宝，因为天界是非常危险的，这种危险并未来自于这里的凶猛怪物，而是异服玩家，也许你正跑得不亦乐乎，过来一个异服玩家你就直接“躺地板”了……

这里挖出的遗宝分为高级和初级，高级有天魔星、玄天宝盆、无上功德舍利，这些东西是可以交易的，包括500造化珠、200元神珠、5龙筋和9级铁玉。

低级的有佛陀遗宝、菩提树幼苗、仙人草和延寿笋，这些挖出的东西是不可交易的，包括50造化、20元神珠、1龙筋、1包金丹和9级铁玉。

元神珠获得之任务型入手方法

主线诛仙任务

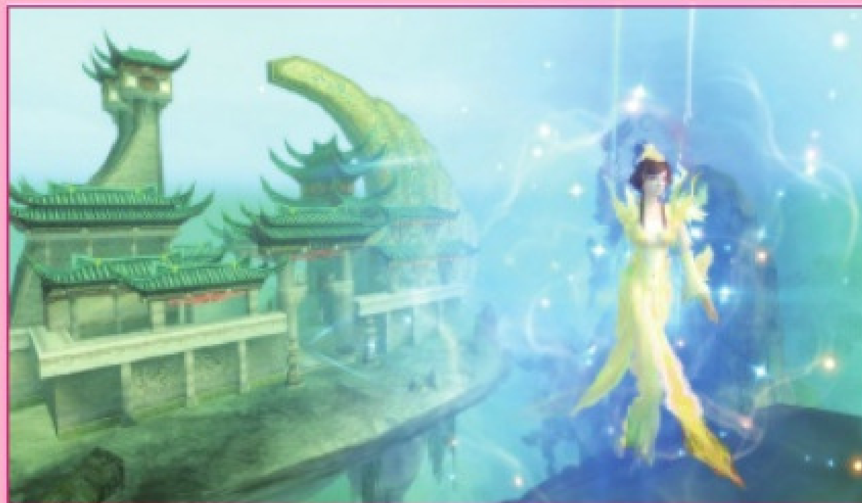
成功封神后河阳的NPC沈墨儒会增加新的主线任务，按照提示去完成，每个阶段都会奖励不同的经验与元神修为。

月神祝福

使用月宫祝福可以在河阳的黑市商人处兑换成为“月神祝福”，跟月宫祝福的流程一样，右键点开之后自动接到任务然后到河阳城外击杀兔子，杀完10只任务完成就能轻松提升100元神修为，每日最多相当于获取1000颗元神修为珠。但是此任务只有150级的人物才可以接到。

副本奖励

每周登录游戏系统会自动发到人物包裹里几个牌子，进入焚香副本、家族副本、四象宫副本并成功完成副本任务就可以找相应NPC换取奖励。金丹、元神珠、千华宝钱等。


仙阵营封神效果


佛阵营封神效果


魔阵营封神效果


仙阵营1阶天仙元神


仙阵营9阶天尊元神

元神珠获得之团结协作型入手方法

战斗的荣耀——抢夺天界上神Boss

实力非凡的天界上神Boss，每周二四六晚20：00都会现身天界地图梵天净土之中。他们携带的大量元神修为珠奖励，甚至是140+装备、140+装备兑换模具、135级乾武器、10级金精铁玉等修真至宝受到无数封神之人的追捧。

争分夺秒——天界星宿挑战与时间赛跑

每周三四的天界星宿挑战，最多可获得2500颗元神修为珠奖励。7位北斗诸星散落在梵天净土之中，想要完全击杀并非容易的事情。不但要与时间赛跑，争分夺秒赢取奖励，还要眼观六路耳听八方注意其他服务器玩家的恶意攻击。

渡劫

当元神经验积攒到一定程度时，通过完成渡劫来使元神境界提升，是元神成长过程中的必要环节。在元神的成长过程中，每当境界达到9级时就会遇到天劫。顺利渡过天劫角色元神将会进入下一个境界。渡劫按照仙魔佛阵营区分，境界越高渡劫的难度将越大，如果失败会扣除部分元神经验重新来过。

1阶天劫

天劫条件：元神等级9级，元神经验满。

阵营不同任务不同：

天道（仙），在仙界上清宫白莲真君处领取任务，收集魔皇赤金、烁魂草、狂灵木、猎天翡翠各6组交给白莲真君。然后至青云山黑竹林东北角采集锦铃仙花，得到剪下来的锦铃花。右键点击可以随机获得金、银、彩色等花朵。收集到足够的数量之后拿回去，将其交给白莲真君；

血煞（魔），在魔域的摩诃钵特摩处领取任务之后，从蛮荒大漠中的魔戾之箱内收集1个魔戾之气；。接下来先到蟠龙峰归墟南侧莲池中杀50只玉蜂，之后再杀死莲花池中的碧鳞，然后回魔域向摩诃钵特摩复命；

禅定（佛），在佛国的优钵罗处领任务之后，到天音红云寺西杀佛国逆僧，然后在10分钟内找到在天音云游的僧人惠心与其对话（获得限时1小时的药师琉璃光如来本愿功德经）；之后装备药师经使用特有技能，杀死蟠龙峰归墟南侧莲池中的沧澜王后向优钵罗复命。

2阶天劫

天劫条件：元神等级18级，元神经验满。

阵营不同任务不同：

天道（仙），在仙界上清宫白莲真君处领取天劫任务后，30分钟内到蟠龙峰上分别从虎斑猛毒蜂、千岁白泽以及沧澜身上取得20个清莲蜜、10个白泽角以及20个沧鳞甲。此时心魔出现，消灭心魔后顺利提升境界。如未能消灭心魔或心魔消失，则需要重新与白莲真君交谈（心魔只存在10分钟）；

血煞（魔），在魔域摩诃钵特摩处领取天劫任务之后，从蟠龙峰中的魔瘴之箱内收集1个魔瘴之气；接下来在15分钟内到蟠龙峰归墟南侧莲池中杀50只冰鬣，之后再到归墟东侧古树下的石台上杀死角关，然后回魔域向摩诃钵特摩复命；

禅定（佛），在佛国的优钵罗处领取天劫任务之后，在10分钟内到天音依次与法相，普方，惠行对话，之后在20分钟之内到蟠龙峰蟠龙道以东的曦谷西侧的一处青石崖上从冥卷骷髅手夺回舍利子10颗舍利子，得到限时1小时的舍利串珠（装备后有技能）。之后装备舍利串珠到蟠龙峰曦谷的青石崖上降服天狼血月，之后回到佛国向优钵罗复命。

3阶天劫

天劫条件：元神等级27级，元神经验满。

阵营不同任务不同：

天道（仙），首先在仙界上清宫白莲真君处领取天劫任务，获得限时1小时的药囊，到蟠龙峰归墟南侧的莲花池中采集多宝莲，有概率获得各种物品。收集2朵莲花、3片莲叶、5颗莲子，在1小时内收集到足够的物品分别送给白夫人、萧逸才以及白莲真君，成功完成提升境界；


仙阵营9阶灵仙元神及属性增益


仙阵营元神连续技


佛阵营9阶灵佛元神与属性增益


佛阵营元神连续技


佛阵营9阶佛祖元神

血煞（魔），在魔域的摩诃钵特摩处领取天劫任务之后，在10分钟内从蟠龙峰中的魔祟之箱内收集1个魔祟之气；接下来在20分钟内杀死100个百颅魔君，完成后接到下一个任务，30分钟内杀死防逻，然后回魔域向摩诃钵特摩复命；

禅定（佛），在佛国的优钵罗处领取天劫任务之后，在10分钟内依次与天音的惠岸、法显、普泓对话，在蟠龙峰盘龙道西侧的莲池（-244，-212）从千妙法莲里采集10个法莲精魄，得到限时半小时的妙法莲花（装备后有技能），之后装备妙法莲花到曦谷西南角的石台上杀死妖神商羊（石台下的光柱可将人传送至台上），之后回到佛国向优钵罗复命。

4阶天劫

天劫条件：元神等级36级，元神经验满。

阵营不同任务不同：

天道（仙），首先在仙界上清宫白莲真君处领取天劫任务，去盘龙峰采续命果。接到任务时吓一跳，15分钟采49个！采果子的大概位置，归墟（-363，11）周围可以跑跑，有6个，采摘的时候每次给1～3个不等。然后采寂灭星辰，这个时间大约30分钟，在曦谷（165，-174），好了之后回去复命接受雷神考验。用渡劫丹回血，抗10分钟即可；

血煞（魔），在魔域的摩诃钵特摩处领取天劫任务。任务要求：天魔晶、地魔晶、水魔晶、天魔气、水魔气、地魔气，收集这6样东西。接完任务会自动传送到蟠龙峰，天魔在社殿，地魔、水魔在归墟附近，自动寻径即可。并不是打死怪就会爆任务物品，必须是用给你的祭魂血书打才可以，限时4小时。全部收集之后回魔域向摩诃钵特摩复命；

禅定（佛），在佛国的优钵罗处领取天劫任务之后打999个天怒罗汉，注意和牌子不能叠加，先把牌子任务删了再开始打怪。交完任务直接给传进去幻月洞府，接了任务直接传昆仑仙境，这个NPC是跑动的，交了任务继续传送到盘龙峰。击杀前世，任务有时间限制15分钟。前世在金陵池的话后世就在社殿，前世在社殿的话后世就在金陵池，每个人不一样。前世打完继续打后世，之后回到佛国向优钵罗复命。

每个职业的神通分为天道（仙阵营）、血煞（魔阵营）、禅定（佛阵营）三大类，各自对应三大阵营，包含了全新的主动技能、被动技能、天书强化、职业强化等共计144种。角色在同一时间，只能学习或使用当前阵营的神通。每个职业有4个神通技能是自身5阶技能的升华版，从名字就不难看出。每个阵营的效果大致相同，只是有微小的差异，比如元·无间<玄>免疫魅惑、元·无间<煞>免疫眩晕、元·无间<禅>免疫昏睡。以天道主动技能来说，逆水寒这个技能除了能令对手禁食这个好处之外还附带了“刺骨”状态，此状态可以和其他天道技能相辅相成。北冥印技能大大弥补了缺少定身与减速技能这个遗憾，此技能附带的冻结效果可远远超过了定身与减速，冻结融合了定身+魅惑+降低气血上限+吃药效果降低这多种特效。不但如此，如果对手正处于“刺骨”状态下，冻结几率还会增强。逆天劫也是天道技能中比较有亮点的一个，使用后在10秒后触发大范围的伤害，是群战中不可或缺的技能。血煞技能中南瓜最喜欢的就是降临，此技能可以召唤一个比你强大很多倍的魔神为你作战，魔神更厉害的一点是起手就带一个群体眩晕技能，一晕一大片，可谓是居家旅行，杀人放火之必备啊……

神力爆发是每个阵营的神通技能都有的，使用神力爆发后可在短时间内激发自身最大潜能，并令攻击带有神圣伤害属性。合理的运用神力爆发可在PK对抗中占据优势，在一些精英任务和Boss战斗中能够有事倍功半的效果。

全新封神修炼之地——无双城

只要你的人物已经封神，就可以在河阳NPC狼战处与其对话，消费1金币进入。无双城地图中怪物分布广、密度适中，适合天人合一操作，挑战怪物越强奖励越丰厚。在河阳NPC三界商行韦小侃处可兑换封神榜令牌任务，完成获得大量元神修为和经验。封神后的好处，已经给大家一一列举了，如果你已经到达飞升后120级，就赶快组织三五好友共同体验封神后的游戏世界吧。


佛阵营1阶佛主元神烈山变身白狐形态


魔阵营3阶天魔元神与属性增益


魔阵营元神连续技


魔阵营9阶天魔元神


佛阵营神力爆发

Dota 2 ■制作：Valve Software ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线即时战略
■游戏状态：尚未测试 ■官方网站：http://www.dota2.com.cn/

《Dota 2》不可错过的五大理由

■北京 好贱波特

DotA凭借着《魔兽争霸Ⅲ》广泛的局域网以及互联网对战的火热，让越来越多的人了解并喜爱上了DotA，随着主制作人冰蛙在Valve公司制作了《Dota 2》这款游戏后，这个系列游戏成为了世界上玩家最多的在线游戏之一。

DotA VS《Dota 2》之制作

DotA是《魔兽争霸Ⅲ》的一张自定义地图，无数知名或不知名的作者以及建议者、测试者、本地化译者支撑着游戏的发展，冰蛙（IceFrog）是其中最有名的一个参与者。自从DotA 6.10版本以来，他一直主持开发这张地图，由于DotA只能依附在封闭的《魔兽争霸Ⅲ》引擎上，受到的限制太多，与《反恐精英》《胜利之日》《军团要塞》这些游戏的开发经历一样，Valve聘用了冰蛙和他的协助者，让他们在专业游戏引擎、开发人员和美工的帮助下制作了《Dota 2》。简单说，《Dota 2》就是加强版的DotA，两者在操作和内容上几乎没有任何区别，只是改善了前作中一些因引擎限制而做不到的细节，又加入了一些人性化的系统。就像把iPhone 4换成iPad 4一样，只要花上少许时间熟悉新的英雄建模和道具图标，1代的高手在2代里依旧是高手，不需要任何额外的学习过程。

与DotA这个没娘的孩子不同，有后台的《Dota 2》可是个含着金汤匙出生的富二代，Valve为了宣传《Dota 2》不遗余力地掏钱。在TI2上，中国战队iG夺冠获得100万美元也让大家意识到玩《Dota 2》可以成为高富帅，可以左手黑寡妇、右手太攀皇蛇用着“I8”的CPU，并有一堆妹子排着队加你好友。目前虽然游戏还在内测，但Steam上的最高在线人数已经超过了20万，国内的比赛也全部转型为《Dota 2》。秒退和全图外挂是DotA玩家们深恶痛绝的，但《Dota 2》拥有独立客户端，Valve的技术人员可以在第一时间封杀任何外挂。而玩家只要秒退就会被关进小黑屋，冰蛙用绝对强制的手段做到了塔不倒人不退，希望由完美世界代理的国服版《Dota 2》也能维持好这个纯净的游戏世界。

DotA VS《Dota 2》之画面

“魔兽3”发售的时候还没有16比9的显示器，所以画面是4比3制式的，拉伸到16比9后并不美观。“魔兽3”是毫无疑问的一代经典，但10年后画面略显落后也是不争的事实。Source引擎制作的《Dota 2》支持原生16比9、16比10等多种画面比率，也支持1080p的画面。即使特效全开，《Dota 2》需要的配置也并不高，只要GTS450或HD6750以上级别的显卡都可以全特效流畅运行，低端显卡关掉部分特效也可以玩得很爽。

当然，《Dota 2》也有不足之处，比如某些英雄的造型（如蓝猫、影魔）不能令玩惯了1代的玩家满意，但人物模型大可以通过装备来弥补。《Dota 2》里的装备分为4个级别。可装备的物品除了武器、头部、裤子等常规位置之外，还有各式各样的坐骑、特效信使、飞行武器、技能特效等。每个英雄都有自己独有的一套装备系统，比如赏金就能拿两把刀，扔出去的飞镖也可以变成烧饼（打个比方）；先知可以召唤各种形态的树人；卡尔的天火和旋风也会变得更加华丽——当然这一切只是具有观赏性，丝毫不影响游戏平衡，想出门就拿辉耀的人民币玩家可以歇歇了。目前游戏还在内测，也有不少需要改进的地方。比如A杖效果还没有加入到游戏中，也不是每个英雄都有很多套装备，甚至英雄也没有出全。

DotA VS《Dota 2》之音效

虽然“First Blood”这样的杀人音效早已红遍全球，但DotA的英雄们只有几句从“魔兽3”中凑来的单调语音，而《Dota 2》中的每个英雄都有300句左右的音效，如TK有292个音效，斧王则有285个。每句音效都动态对应角色在游戏中遭遇的每个敌方或友方英雄，购买装备，杀人与被杀等。比如敌法买跳刀，他会说：“What need have I for such a blade?”（为什么我这么NB还需要这玩意）；


《Dota 2》几乎完美复制了DotA的一切


在豪华的音乐厅中诞生了5个打《Dota 2》的高富帅


DotA的画面目前看起来有点落伍


冰女的雪落套非常华丽


艺术设计大赛的获奖作品——娜迦海妖流放套

巫妖遇到冰女会调戏小MM用的冰不够劲爆；甚至你打“HAHA”，英雄也会跟着坏笑；打“TY”它会帮你道谢……配音细致到爆。有些看惯字幕片的外语高手可能对中文配音颇为不屑，但语音本地化的确是汉化中的最重要一环。完美也深知这一点——要让每个玩家了解到这个游戏中最优秀的动态语音，就必须全面本地化，将其无隔阂地展示出来。说实在的，中文语音只是个习惯问题，看惯了中文的《成长的烦恼》，再去看英文的一样会很别扭。

近日，著名相声演员孙仲秋在微博上透露他应邀为船长昆卡配音，目前船长的台词中约有80句跟潮汐猎人有关，因为在背景故事里他俩仇不小，所以只要碰面就会各种动嘴动手，谁拿了对方“一血”鼻子就会翘上天。

DotA VS《Dota 2》之背景与玩法

由于版权的纠纷，冰蛙抛弃了原版的故事，为《Dota 2》设计了新的世界观、世界地图和英雄故事。为什么虚空假面的鼻子不如以前威武雄壮，蛇蝎美人美杜莎为何一夜之间变得面目狰狞……你都可以从游戏中找到答案。《Dota 2》配合圣诞节和万圣节推出了节日期间的特殊玩法，在万圣节大家可以一起击杀四处找糖的超级肉山，孵化小贪魔。到了圣诞节玩家使用物品栏中的口哨，就可以实现英雄和小贪魔之间的形态变化，开始贪魔战争。可以想见，完美会配合Valve推出春节、中秋节之类的特殊版本。因为有市场，所以有需求，Valve最看重的就是拥有数百万玩家的中国市场。由于游戏换了引擎，玩家们也开发出了一些《Dota 2》的特殊玩法，比如美杜莎卡大野的分裂箭打法，猛犸高台打野，三冰甚至发明了信使堵路打大野流——是的，你就是传说中有八千部下的打野王。为了更好地吸引玩家，《Dota 2》默认采用了流行的QWER式技能按键。不过不必担心，游戏中依然有传统按键模式，敌法师依旧可以“B”得跟以前一样潇洒。

DotA VS《Dota 2》之收费系统

冰蛙一直以DotA是一张完全免费的地图而自豪，玩家不需要支付任何额外费用，就可以在游戏中遨游。在中国，玩家们主要通过局域网平台进行对战。由于局域网IP地址的限制，玩家们需要和战友进入同样的房间，才可以并肩作战。提供服务的平台就由此想出了一系列敛财手段，包括小喇叭、挤房间卡、VIP月卡年卡、双倍经验、带颜色的称号、中文ID等。玩家有得玩，平台有得赚，开启了DotA在中国的黄金时代。《Dota 2》不需要依赖局域网平台，收费系统则延续了冰蛙的“随意游玩”理念。

Valve官方明确表示：“《Dota 2》不会是一个有钱就能赢的游戏，商店中的所有商品都是外观性质的，不会对游戏性有任何影响，而且所有的英雄都是可以免费使用的。”当然，不影响平衡性的装备不代表不赚钱。很多游戏中不加属性的“时装”也卖得挺好。游戏里会随机掉落装备和信使，更好的装备则要靠买钥匙开箱子获得。开箱子出来的信使会随机带有特效。有的经过的地点会长满花草，还有的浑身带有“虚空之炎”等高级特效，价值不菲。最近很流行从蛋中孵出的小贪魔信使，如果你辛勤打游戏或者直接买来3个白色精华的话，将其填入蛋中，再辅以其他精华就可以得到拥有各种华丽特效的高富帅贪魔。直接开蛋的话只能得到屌丝贪魔了。不同种类、颜色、特效的信使价格差异极大，黄金肉山、冰蛙等特色信使甚至值上千人民币。

目前完美还没有确定国服版的收费模式，但照搬Steam模式的可能性比较大，因为Steam的道具收费模式在不少游戏上应用过，比较成熟，目前看来也很成功，或许还会参考下局域网平台的收费经验。

说了这么多，有人一定会问了：“为什么《Dota 2》已经内测了一年多，有这么多优点，为什么不去玩Steam版呢？”要回答这个问题，首先还要从万恶的激活码谈起，毕竟激活码数量有限，免费的不容易拿，另外还都限制区域，去淘宝买奸商囤积的激活码也不合算。其次是延迟和语言问题，不懂英语的玩家在国外寸步难行，外国服务器动辄几百的延迟也让中国玩家痛不欲生。但是这些问题在国服版推出后，就迎刃而解了。如果有一个画面绚丽，操作优化，没退没挂，又几乎没有延迟的国服版《Dota 2》，作为老玩家，断然没有不玩的理由。

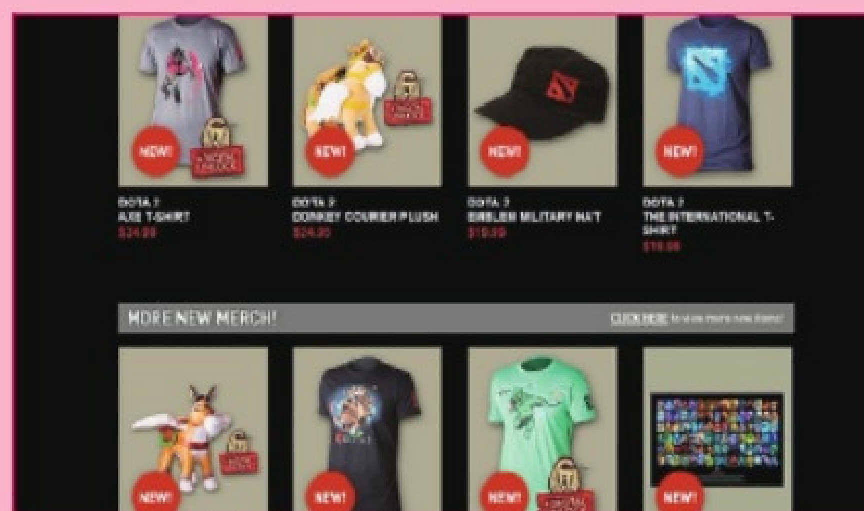


《Dota 2》里的剑圣显得更为霸气


有玩家就有市场



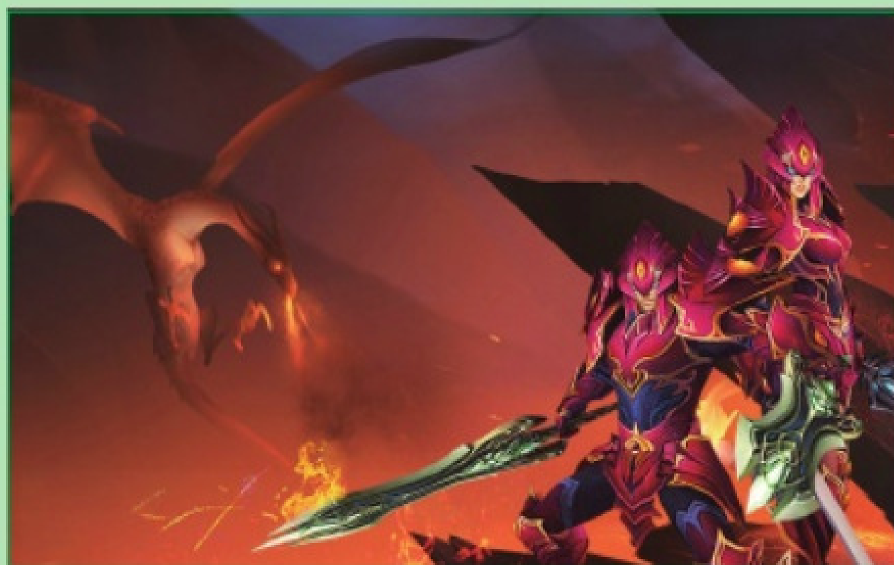
歌手JJ林俊杰也超爱玩《Dota 2》



带有虚拟物品的T恤是个赚钱的好点子

本月头条

《命运之轮》战斗体系全面升级


《命运之轮》告别传统木桩战

多益旗下的2.5D魔幻网游《命运之轮》近日宣布将全面升级战斗体系。据悉，每个职业在原有的技能体系上都新增了多个强力技能，并对原来的技能进行了方向性的升级，使得各职业的特征更加突出，战斗更加爽快。同时，竞技系统也增加了数个精彩的战场，让玩家每天都能体验到不一样的对抗竞技。多个战场，多种玩法，一股新的战斗热潮正在升起。此外，游戏告别传统网游木桩式的枯燥打法，移动走位与技能施放可以同时进行，动作紧凑，无停顿、无延迟。无论是在追击压迫还是撤退掩护，都可以在移动中瞬间施放技能，让战斗在走位和节奏控制中发生改变。《命运之轮》还有数十个神秘Boss、全新的魔幻场景、随机微副本、无尽的心愿探索等冒险元素，让这个世界充满了神秘与惊喜。

头条看点：《命运之轮》把“飞行”这一元素融入战斗中，将战火从地面引燃至天空中，让战斗不再受到地形的局限。现在，玩家在尽情享受自由飞行的同时，还能畅快淋漓地体验来自空中的战斗，战斗体系的全面升级改变了一切。

■《神武》突破回合制带来全面乐趣


《神武》塔防玩法人人皆可参与

由多益网络开发运营的免费回合制网游《神武》不仅延续了回合制中宠物、家园等经典玩法，更融合了各类型其它玩法，如塔防、DotA、攻城、对对碰、大鱼吃小鱼等。据悉，《神武》中的DotA类玩法人人都可以参与，玩家可以选择后勤任务巩固基地防御，或者选择伏击敌方攻城队伍、拆除地方箭塔、攻打敌方基地等不同路线。多条路线，多种流派玩法，多样乐趣。活动奖励丰厚，而且有可能直接获得珍兽“洪荒”。此外，《神武》中还有“烽火连城”“智慧风暴”“怪物大作战”等玩法，多益网络表示，《神武》旨在突破游戏界限，让玩家体验一站式游戏乐趣。

■《梦想世界》新奇好玩不嫌多

多益旗下的网游《梦想世界》拥有包罗万象的新奇玩法，为玩家创造了一个天马行空的世界。每一个人都是天生玩家，《梦想世界》则为玩家把玩乐释放得淋漓尽致，新奇好玩不嫌多，玩尽各种好玩新花样。据悉，《梦想世界》相比于其他传统的回合制游戏，有多种创新，包括独创玩法、主题式活动和特色战斗系统等等。其中，独创的随机迷宫是玩家们非常追捧的玩法，这里的迷宫永不重复，使得每次探险都是全新体验，激发了玩家对未知冒险的无限欲望。除此以外，还拥有丰富的战斗系统，421种招式相生相克，可制造出各种PK效果，让战斗变幻无穷。而招式领悟系统更是有趣，时而灵光一闪领悟奇招，给人意想不到的惊喜。除此以外，《梦想世界》还拥有独创的元素，比如股份制帮派，让玩家体验当股东的刺激；创建工厂和商店，体验自主“创业”的乐趣。总之，《梦想世界》的创新突破，让该作成为充满想象力的回合制网游。

多益活动

梦想世界

《梦想世界》是多益网络2009年推出的一款大型回合制2D角色扮演类网络游戏，以各种独具特色的玩法，为玩家创造出一个现代和古典交融的奇妙世界。《梦想世界》是一个娱乐性极强的虚拟世界，玩家在游戏中可以创办工厂、交易股票、发明科技、成立帮派、订阅报纸、建设家园、建造花田、狼兔阵营等。对于刚过去的疯狂寒假放肆玩版本，你参与了多少？如果没参与过也不要紧，只要你知道便可参加我们这次的活动。

判断下列问题对错：

1.《梦想世界》疯狂寒假放肆玩版本除了寒冬美食坊，还有宝石达人；

2.《梦想世界》疯狂寒假放肆玩所有活动对玩家没有等级要求；

3.《梦想世界》疯狂寒假放肆玩活动只有学生方可参加。

活动截止日期：2013年3月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2013年5月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为多益网络一卡通30元点卡（1张）。

2013年1月中旬刊有奖问答中奖名单

河北 李立
广西 占志江
浙江 吴海龙 P


《梦想世界》寒假放肆玩乐趣十足，玩家参与度高

梦想世界 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mx.duoyi.com/

《梦想世界》见招拆招之招式分析

■广东 漂流瓶

《梦想世界》支持3职业11大流派自由搭配，421种相生相克的招式更让战斗变化莫测。其中每个流派都有自己的独门秘技和自己独特的属性，只有灵活使用这些招式属性，才能克敌制胜。

招式PK以招制招

笔法招式玉衡化煞：命中后降低目标的攻击点数若干，使敌人无法出手，是抵抗疯狂连击非常好的招式。疯狂连击是大家梦寐以求的特技，可碰到抗击疯狂连击的玉衡化煞就有苦说不出了。

枪法招式追心刺：都说战士在PK的一大难题是命中问题，特别是“踏风符”这样的招式可以大大降低战士命中率。假如使用精修过的追心刺，120的命中足以让对方感到恐怖。

拳法招式拨云见日：可对隐身目标发动攻击。这个招式对道家来说是个灾难，因为道家使用真武空明咒后可隐身，但现在只能乖乖现身了，虽说拨云见日招式威力不强，但已经起到应有的作用了。

招式搭配加强效果

封印招式搭配增益招式：例如儒家法师的“和为贵”配合“灵气决”或者“克己复礼”，由于和为贵这个招式有一定几率自封，如果自封则下回合不能用攻击类招式，此时使用灵气决可以给自己或者队友增加气血。

加强攻击效果的招式搭配：每个玩家都想让自己一回合攻击效果发挥到极致，因此攻击招式搭配加强攻击效果的增益招式也是大家常用的招式配置。例如枪法战士的“圣阳”搭配“三环”，可将武器攻击招式的伤害效果大大提升。

团队作战更需智慧PK能力

1、熟悉各自职业特色

一个队伍要强大，其中的职业配置是相当重要的。比如法师组合方面有儒法和巫法，儒法可以有效的控场和辅助，在团战当中能发挥关键的作用，巫法在团战里的作用虽然不如单P那么强，但是依靠“闪光术”和“魔灵召唤阵”的辅助，对纯战士组合还是有一定威胁的。纯战士组合可以依靠强大的火力输出，优先打倒对方的火力输出点，将主动权控制在自己的这边。

2、默契配合把握战机

比如在比赛中双方各倒下一人的情况下，可以把己方队友救活又不能忽略对于对方战士的控制。此时可以进行“守尸体”，阻止对方的救人计划，并用药复活了己方战士，逐渐掌握了战斗的主动权。

3、策略失误致比赛告负

PK的智慧往往能体现在临场发挥上，PK中可以一直保持清除对方的召唤兽，前期是人配合召唤兽一起清宠，中期则由己方的召唤兽来集火清除对方召唤兽，人物则集火对方的火力点，后期又使用了“守尸体”控制对方的火力点。

4、控制战局克敌制胜

PK胜负的关键往往是招式使用是否合理以及团队能不能有效配合，玩家不仅要明白自己的职业特点，招式组合和特性，而且要清楚自己在战斗中能发挥什么样的作用和应该怎么做才能帮助团队获得胜利。这些都是体现大家智慧PK的重点所在，一个真正的高手，并不是某项属性有多强，拥有多少好招式和装备，而是要懂得控制好所有的战斗因素。

通过以上的介绍，大家或许能对《梦想世界》的智慧PK有了一定的了解。智慧PK是一个抽象的概念，如何做到将智慧PK抽象的概念变成具体的经验，相信只有大家在游戏中，真正熟悉了招式的属性，并通过大量的实战PK才能总结出一套属于自己的智慧PK套路。


给力枪法追心刺


招式搭配，为己方队友加血



团队配合要默契



克敌制胜控制局势


注意光圈和气血，拾取旁边的小钱袋

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sw.duoyi.com/

《神武》江湖奇遇大解析

■广东 心有所属

江湖奇遇是《神武》的特色系统，旨在构建一个感官真实的江湖。自从有了江湖奇遇系统，玩家们闯荡《神武》三界的时候，无论是抓鬼、下副本还是参加各种活动，总会有各种奇闻趣事发生。

随机触发 真江湖

江湖奇遇，顾名思义就和普通任务有很大不同。奇遇任务不是说领就能领到的，随机性比较大，可能有的人在这里发生了奇遇，有的人在这里几天都遇不到。《神武》奇遇系统的随机性主要体现在：即便是同一时间，同一地点也未必能一定触发任务。例如我在临仙镇的中心广场接到了一个奇遇任务，但同帮派的人表示：花了几天时间“沉迷”在临仙镇，踏遍每个角落却什么也没发生。可见，即使是在同一地点、同一时间，也无法保证一定能随机到相同的任务。

另外，经过帮派其他成员与许多朋友“废寝忘食”的验证，奇遇任务触发的条件除了特定时间、特定地点外，有些奇遇还需要完成特定图鉴任务，或者身上有特定任务等。例如“兔子成长史”这个奇遇任务就是延续了大耳兔图鉴任务的剧情，所以触发就需要先完成大耳兔图鉴任务，经过验证果然如此；另外“商贾奇遇”这个奇遇任务就是在跑商过程中触发的，而且这个奇遇所需要的任务物品正好是跑商时候才会有的。奇遇系统并不是《神武》首创，市面上很多网游均宣称有奇遇系统，我们正好可以对比分析一下。比如某A网游的奇遇任务主要是在采集过程和打怪中触发的，显得比较单调，随机的趣味不大。

《神武》江湖奇遇的触发就具有很大的随机性，在游戏的各个地方均有可能触发不同的奇遇，这就使《神武》的奇遇系统有“真江湖”的感觉。

简单轻松 任务多

《神武》的江湖奇遇除了随机性高这个特点外，还有一个很突出的特点就是任务比较轻松，耗时比较短，而且奖励丰厚。《神武》的奇遇任务主要分为下面几大类。

战斗： 难度不大，单人能轻轻松松完成。笔者作为一个狮驼，在不被封印的情况下大概6到7个回合就能结束战斗。

寻物： 同样是比较轻松的任务，一般是去找一些药品、烹饪或者去特定地方采集任务物品，完成起来简单快捷。

找人： 这种也是比较直接的任务，只要找找人，跑跑腿就能完成任务了。

《神武》奇遇任务简单轻松，耗时短，在进行其他活动的间隙能够很快完成，十分方便。从另一方面说，趣味性显得有点不足，如果能够把《神武》中其他活动的精髓融合到奇遇系统中，提供有趣的随机任务，应该就更有奇遇的感觉了。换一种思路，可以添加完成难度较高的稀有任务，然后提供一些特色奖励，这样闯荡江湖的氛围就更加真实了。

下面是一些精心整理的奇遇攻略，希望能给大家一些帮助：

虹桥： （方寸山彩虹桥）单人战斗：忍者麻太郎，寻物：脆皮乳猪；

夜半惊魂： （清河何道长上方附近）寻物：10个驱魔香；

行侠仗义： （长安江湖密探附近）花费：5W；

孝子： （傲来飞机场）寻物：玉琼浆；

太宗戏鹞： （长安李将军附近）寻物：玉琼浆；

药店疑案： （傲来药店）傲来巡逻，单人战斗：蒙面窃贼；

高老庄的困惑： （乌斯藏高老庄门口附近）单人战斗：高老黑；

冥王： （地府牛头附近）单人战斗：冥王；

驯鸟记： （水帘洞门口）寻物：九头鸟，单人战斗：九头鸟（阳光护符）；

断线风筝： （长安城外清河门口附近）单人战斗：树精（雪莲）；


奇遇的触发需要满足一定条件


满足基本条件后会随机触发


每个地区的奇遇全然不同


不经意间也会触发奇遇


有的奇遇很难完成

琼浆玉液：（长安客栈门口附近）寻物：蛇胆酒，醉生梦死（一级宝石）；
鲲鹏之地一：（北冥）单人战斗：玄冰龟；
贡品蟠桃：（花果山昆仑口附近）单人战斗：虎大王；
鲲鹏之地二：（清河飞机场，完成一之后才能触发）单人战斗：村夫；
天上人间：（天宫弼马温附近）寻物：随机酒，单人战斗：商贩（五宝）；
寒蕊暖心：（临仙飞机场）采集：冰蕊；
消肠酒：（昆仑山兽医附近）单人战斗：昆仑猿，采集药物；
义结金兰：（临仙文曲星君附近）单人战斗：恶熊；
琴声寂寂：（长安金悦院）寻物：蛟龙；
括苍山僧：（化生寺慧仁附近）花费：5W，单人战斗：野猪精；
姐妹情深：（清河周夫人附近）单人战斗：横肉山贼；
猪王崛起：（长安城外长安门口附近）单人战斗：小猪猪，侍卫猪；
天魔惊魂：（天魔里天魔洞上方附近）单人战斗：天魔王（阳光）；
兔子成长史：（清河小石头附近）单人战斗：猪头七；
快马加鞭：（长安驿站小虎附近）单人战斗：拦路山贼；
森罗之怒：（地府首席弟子附近）单人战斗：马面，青衫客；
商贾奇遇：（跑商情况下大唐境外野猪王下方）寻物：跑商货物（五宝）；
望子成龙：（清河附近）寻人：小石头、小雅、小倩，单人战斗：武师；
偷梁换柱：（大唐国境驿站附近）寻物：蛮熊；
鉅表：（清河外）此任务只需跑图即可；
观光团之国子监：（长安国子监门口）回答问题（不管选哪个都会被骂）；
人参果：（五庄明月附近）；
花语：（盘丝回师门点）采集蝴蝶兰（盘丝职业可接）；
善人：（化生寺慧心）花费不定；
浣手做羹汤：（大唐过境）此任务只需跑路即可；
观光团之寒冰宫：（寒冰宫一层境外门口）单人战斗：九黎残部；
暗杀行动：（天魔里泽野附近）单人战斗：土蝼（天魔职业可接）；
仙丹：（临仙药店）寻物：随机2药，凤凰（虹彩）；
镜花缘：（傲来武器店门口）单人战斗：响叮当（金香果）；
柑子布：（国境）随机古董（修炼丹）；
海客盗宝：（傲来船夫）单人战斗：蛟龙（虹彩）；
鹤缘：（国境金山寺门口）寻物三世之血；
能言：（魔王寨野蛇精）只跑任务；
夜行游女：（傲来李大嫂）只跑任务；
孤月寒：（乌斯藏）寻物：随机一种烹饪，单人战斗：衾月；
雏燕之死：（傲来国易利）寻物：踏雪燕窝（宝图）；
慕云遮：（乌斯藏）单人战斗：碧水兽（兽决）；
梵音寂：（国境）寻物：金创药×5，单人战斗：捣蛋猴（修炼丹）；
抢修索桥：（境外）采集：原木；
临仙铸剑师：（临仙）单人战斗：荷叶；
垦荒记：（国境金山寺香炉）只跑任务；
佛骨舍利：（镜中塔门口）单人战斗：塔妖赌鬼，盗宝贼（蛮兽之角）；
双生兰：（长安城钟馗）询问：翼仙、恶熊。战斗：冰心仙子（五宝）；
金戈情：（长安城路人）单人战斗：神秘男子（旗包）；
樱花落：（天魔里秋水）寻物：驱魔丹（迷离）；
青莲心：（五庄）寻物：人参果（180点门贡）；
城外亭站：（清河张校尉）单人战斗：吹笛鬼；
黄泉冷：（地府境外门口）采集：聚灵幽兰，寻物：瑞兽；
彼岸花：（普陀，采花）单人战斗：勒索的山贼（三界秘录）。

《神武》全新江湖奇遇任务还有很多有意思的剧情等待玩家们去发掘，大家有好的新发现记得一定要和朋友交流哦。


有的奇遇只要访问固定NPC即可完成


触发奇遇后一定要看清NPC的要求


有的奇遇会送给你梦寐以求的装备或道具


战斗中无法触发奇遇


休闲娱乐聊天是奇遇出现最多的时候

本月头条

《时空裂痕》公测时间曝光 特权服开放

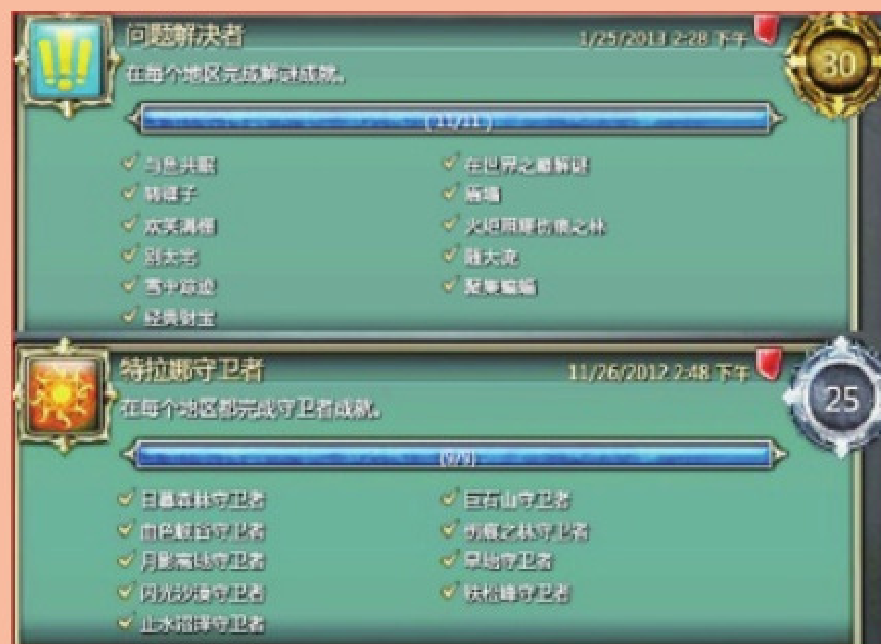
盛大游戏近日宣布，旗下代理的由Trion Worlds公司研发的MMORPG《时空裂痕》定于3月6日开始公测。为了迎接公测的到来，《时空裂痕》还在2月27日抢先开放3组特权服，欧美风奇幻网游《时空裂痕》成为蛇年第一款正式公测的MMORPG网游大作。盛大表示，由于研发公司Trion Worlds对中国玩家的重视，《时空裂痕》的国服本地化工作得到他们的大力支持。在终极内测中，中国元素的到来就已经从线上和线下两条路线席卷了所有玩家。《时空裂痕》还放出了第一款华夏色彩浓厚的坐骑——麒麟。据了解，麒麟坐骑这样的中国元素是《时空裂痕》国服专属，之后国服还将带来更多具有中国元素，并且仅在国服独享的游戏内容。



2月27日开放3组限量不删档特权服

头条看点： *在游戏同质化严重的当下，《时空裂痕》结合了众多知名网游的优点，带给玩家一款真正与众不同的MMORPG。经过三次测试，《时空裂痕》国服正在兑现自己的承诺，让参与过测试的玩家体验到有“灵魂”的游戏。*

■ 《时空裂痕》终极内测刷新名人堂名册



内测结束了，公测还会远么

《时空裂痕》自1月21日开启终极内测以来，受到诸多玩家热捧，虽经历2013年的春节，但特拉娜大陆并未呈现出荒凉景象，反而更加热闹起来，各种高难度成就不断被玩家们一一达成。继上次《时空裂痕》名人堂榜单被“第一个探索特拉娜大陆全部地区的玩家”和“第一个完成了每个地区解密任务的玩家”刷新后，近日，名人堂榜单仅剩的3项成就也被热情的玩家们解锁，它们分别是“第一个击退过每个地区的巨像入侵的玩家”“第一个在每个地区上都关闭过至少10种不同裂痕的玩家”以及“第一个在每一个PvP地区都杀死过100名敌对角色的玩家”。盛大游戏《时空裂痕》项目组表示，虽然《时空裂痕》内测服务器已经关闭，但是玩家们达成的成就却被写入《时空裂痕》名人堂手册中，它记录、见证了一个时代。当3月初《时空裂痕》公测时，名人堂还会再次开启，那时会有更多的玩家被载入名人堂的史册。

■ 《时空裂痕》终极内测于17日落幕

为期近一个月的《时空裂痕》终极内测已于2月17日上午10点落下帷幕，终极内测1区、2区的所有服务器也同期关闭，圆满结束它们的历史使命。盛大游戏表示，如果参加过前三次内测中的任意一次，并创建过游戏角色，就可以直接获得进入2月27日不删档特权服的资格。另外参加过前三次测试任意一次的玩家还会获得“裂痕先驱者”系列的独占成就、称号和宠物。

盛大活动

《时空裂痕》活动

《时空裂痕》是一款集合了“魔兽”（WoW）、“战锤OL”（WarHammer）、“无尽的任务”（EQ）、“魔剑”（SB）优点的幻想风大型多人在线角色扮演游戏，包括类似WoW的任务、副本，WarHammer的战场、Public Quest系统，独特的天赋技能系统，EQ的Raid和SB的战斗节奏。其动态的世界事件、多样的职业定位、宏大的画面表现、坚实的游戏架构和丰富的游戏内容广受玩家好评。





从A、B两图中找出5处不同的地方：

活动截止日期： 2013年3月31日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2013年5月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖： 共3份，奖品为盛大一卡通30元点卡（1张）。P

时空裂痕 ■制作：Trion Worlds ■运营：盛大游戏 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：公测 ■官方网站：http://rift.sdo.com/

《时空裂痕》钢铁陵墓攻略

■北京 花心

钢铁古墓被建造于极深的地下，这是为了避免有人来打扰这些亡灵，守望者的领袖Eliam也被安葬于此，长眠于古墓的最底层，这座钢铁古墓自从建成，就没有任何一个盗墓者能够接近它，不过裂痕的入侵改变了这一切。

钢铁陵墓普通难度攻略

钢铁陵墓是玩家接触的第二个副本，因此也不会有什么特别强的变态的怪物，但也不要小看这个副本，尤其是不停ADD时，也会有灭团倾向。这个副本需要注意的是这长距离巡逻怪“无尽幻影”，这种巡逻怪的血量是一般怪物血量的4倍，有8000左右，另外该巡逻怪还会使用技能“领导标记”降低坦的护甲，如果群怪到一半时ADD到这个巡逻，一定要先打掉血少的怪物，然后开始进行控场，先打掉巡逻怪无尽幻影为佳。另外一个值得注意的是打完考尔·灰石之后，无尽系列小兵会变成尸体和幽魂，这时复活的尸体血量约2000左右，比一般群怪小兵的血量略少，因此进不进行控场都无所谓，直接用范围技能AOE掉也不会有太大危险，因为初期副本的怪物强度不是很大，因此坦克就算抓漏了，只要不攻击治疗，伤害输出也可自己边跑边打的处理掉。

钢铁坟墓副本中有许多墙角和柱子，利用好不仅可以分离怪物，也可以成为拉远程怪物最好的方法之一。

地下墓穴上层

从国王之墓到达地下墓穴上层后，隐藏的开膛手烈焰喷发伤害很高，碰到两个时还会造成两次伤害，因此如果他们一起出现时尽量开大招将其中一个秒掉。如果搭配其他小兵，则建议开场后先对小兵进行控场，然后集火杀掉隐藏的开膛手。如果玩家遇到的是渎神者、纵火者、开膛手一起出现的组合，那么建议击杀顺序是渎神者优先于纵火者，开膛手优先于纵火者。地下墓穴的构造相对比较紧凑，因此遇到有近战和远程怪混搭的组合，以远程怪的位置当中心会比较方便。

伊利亚姆之墓

伊利亚姆之墓的小兵都还好，不算难打，怪物看起来也比较分散，但是每个怪走动区域都很大，非常容易在战斗中引到。在这边前进真的要一步一脚印地慢慢推进，随便ADD到另外一团怪都可能会产生多米诺骨牌效应，尤其这边又有长距离的巡逻怪，每次拉怪前最好多看两眼。此区的怪物虽然松散，但还是一步一脚印稳步向前推进为妙。

重点副本任务

名副其实

任务说明：将10个尖叫妖灵拖到灵魂陷阱中

玩家在打完国王之墓后，可以在附近看到尖叫的灵魂，对他们使用任务道具后，并且拖到国王之墓中间发亮的灵魂陷阱，将他们囚禁即可。完成任务后会在中间出现机关，点开即可回报任务取得奖赏。

下葬

任务说明：摧毁死亡异界碎片

当玩家到达地下墓穴上层后，可以看到无尽幻象守着死亡异界碎片，不打死无尽幻象就无法对异界碎片造成伤害。但在攻击死亡异界碎片时，边打会边出现腐败的破坏者。他在使用吸取生命时会造成伤害，且使你移动非常缓慢，因此要迅速使用范围伤害进行清场。如果被他们击晕的话就无法打断他们施法，不过玩家可以利用行动性技能（如护盾冲击、挣脱等技能）或控场技能中断。

被控制的原石

任务说明：取回被控制的原石

该任务原石的位置位于伊利亚姆之墓，这个任务需要玩家特别注意这个场


副本中最怕的就是不停ADD


钢铁陵墓大门


钢铁陵墓副本是玩家接触到的第二个副本



钢铁陵墓副本位于自由边境


钢铁陵墓需要玩家拥有一定副本经验和装备基础才能打通

景各个角落的附魔宝箱，打开就可以看到塬石。取得原石后回子午城（5995，5135）搭乘电梯到奥菲尔之塔最上层，交给假面人即可。

钢铁陵墓Boss详尽攻略

考尔·灰石

这个Boss在初期算是相当简单的，因为完全无需走位，可以全程木桩输出，Boss的主要技能是刀锯伤口和余烬石诅咒（生命），这两招都是Debuff型的持续伤害。虽然余烬石诅咒有施法动作，而且无法被打断，但这都无关紧要。需要注意的是刀锯伤口会被堆叠，如果坦克一直没有躲闪刀锯伤口，那坦和治疗就要开大招硬顶了。

技能：刀锯伤口，使对手流血，并造成12秒内200点物理伤害

国王之墓

国王之墓这场战斗，玩家要依次面对勇士洪巴尔、法师戴瑞比克跟重生者拉里克。当3个都打完后，玩家还要同时面对这3个Boss，如果装备不好，会有点考验大家的走位和控场。不过好在每一场战斗中间都有休息时间，不用怕法力或补给不够。进入第二阶段后，3个Boss会同时上场，这就需要玩家团队决定要先控制哪个，先集火哪个了。我们经过多次尝试，可以给出一个建议的顺序，分别是重生者拉里克优先于勇士洪巴尔，法师戴瑞比克优先于勇士洪巴尔。先集火会补血的重生者拉里克会让战斗难度降到最低，集火其中一个Boss时，需要把其它Boss拉到旁边的柱子处。

这样的好处在于先集火重生者，他要唱补血的时候也可以直接中断施法。勇士洪巴尔使用击退技能时，坦克也不会被打太远，至于法师的施法，坦可以灵活使用柱子挡住视线，所以不论采用远程或是坦克来抓仇恨，都可以利用柱子来减少伤害。

剥夺者拉格诺斯

剥夺者拉格诺斯会用3种技能，分别是对坦克的单体伤害，对正面的锥形火焰伤害，另外一种则是全副本的范围伤害。单体伤害和锥形伤害应对的方式很简单，坦克在开场把剥夺者拉格诺斯拉面向祭坛，其他人则站在Boss的身后进行输出和治疗，这样可以让坦克一个人吃掉单体伤害与锥形火焰伤害。

而当Boss使用全副本伤害时，玩家可以听到伊利亚姆幽灵在讲话（会有语音），此时玩家需要赶快找幽灵出现的火柱位置，包括坦克也要迅速地跑到幽灵身边寻求庇护，否则高额的全副本伤害几乎可以造成灭团了。当全副本范围伤害效果结束后，坦克要用最快的速度离开人群，把Boss的正面拉离团队，避免团队受到正面的锥形火焰伤害。

钢铁陵墓专家难度攻略

专家级的钢铁陵墓可能是许多人的恶梦，但在专家难度下，路上的小怪血和伤害并没有提高多少，因此没有太大问题，前面的几个Boss增加的难度也没不多，但为什么还会说钢铁陵墓是许多人的恶梦呢？原因就在于剥夺者拉格诺斯Boss的难度骤增，许多队伍被他全灭多次，甚至于灭团到不欢而散，由此，我们可以想象钢铁陵墓专家难度下有多难打。

育母蜘蛛范娜萨丝

育母蜘蛛范娜萨丝是专家铁陵墓才会遇到的Boss，它会使用范围喷毒与召唤小蜘蛛，召唤时间是以它的血量为基准，每下降25%血量就会召唤一次，总共会召唤3次。这是一场还算得上简单的战斗，小蜘蛛可以由坦克一人全部拉住，输出们用力打Boss就好了，只要育母蜘蛛范娜萨丝Boss一死，小蜘蛛自然就会消失。但如果坦装备比较一般，拉不住太多小蜘蛛的话，也可以选择Boss每召唤一次，伤害输出就用范围伤害清场一次，以减少坦太脆导致治疗过多OT的情况。

考尔·灰石

考尔·灰石在专家难度下提升了不少伤害，如果队伍输出比较猛的话，这个Boss可以选择强行推过去，在坦克倒下或补师用光魔法之前，队伍就可以将Boss打倒。如果队伍输出不够的话，就不适合正面硬碰硬的战斗方式，要适当回避


灵活使用技能，可以更轻松打穿钢铁陵墓副本


没有一定实力的话，还是不要进入钢铁陵墓专家难度


如果在副本中灭团了也不要灰心丧气


时空裂痕世界地图


团队作战，对所有人的硬件要求都比较高

一下Boss的技能，让身上的Debuff消掉（玩家可以利用墙壁来回避Boss的Debuff堆叠）。另外，坦克会被考尔·灰石施放减少治疗效果的Debuff，此技能无法被清除，只能等待技能时间到，因此闪避高的坦克很适合来坦这只王，以减少该Debuff堆叠的次数。

国王之墓

这个Boss的出战顺序和普通副本无二，玩家要依次面对勇士洪巴尔（战士）、法师戴瑞比克（法师）跟重生者拉里克（治疗）。当3个Boss都打完之后，玩家要一次性同时面对3个Boss。除了血量的提升就是伤害的增强，其它方面该Boss则没有太多的变化。在第二阶段玩家一次性面对3个Boss时，无论装备好坏，玩家都需要依次击杀治疗与法师，最后才是战士，因为这种战斗方式会将难度降到最低。在击杀治疗和法师过程中一定要随时中断Boss技能释放，不然随便一个加血或是法术的释放就很有可能造成倒坦或治疗最后空蓝的情况出现。

骨之领主弗特罗恩

骨之领主弗特罗恩也是专家铁陵墓才会遇到的Boss，他位于黑漆漆的伊利亚姆之墓区域中，在这里队伍会看到两道被封印的门，每个人都站上附近的光球，让光球发出闪耀的白光后，其中一个封印的门就会开启，而里面就是要面对的Boss骨之领主弗特罗恩，将他击倒后才能开启另一个封印门，这样队伍才能继续往前。

与骨之领主弗特罗恩的战斗只有一种诀窍，就是妥善利用墙面来遮挡Boss的视野，当Boss弗特罗恩大喊：“骨之领主弗特罗恩需要骨头！”或“骨之领主弗特罗恩热血沸腾！”时，如果玩家在Boss的可见视野中，就会在每个人身边产生一个小怪，周而复始，最后队伍会因为小怪太多而导致灭团。因此看见Boss大喊时，每个人都要躲好，但是坦可以不用躲，只是记得将小怪拉住即可。近战职业打Boss时，如果看到Boss大喊就要赶紧找中间的柱子躲好，或者干脆与远程职业站在一起，只不过输出会很慢就是了。

掠夺者拉格诺斯

这个Boss是专家级钢铁陵墓公认最难的Boss，许多队伍都栽在拉格诺斯的面前，不过只要了解了它的机制后，就能轻松赢得胜利。掠夺者拉格诺斯主要有两个技能要注意，一个是前方的锥形范围火焰技能，通常这招只有坦克会吃到，近战只要待在Boss的屁股后面用小刀戳Boss就不会有事。

另一个技能是召唤火焰，当画面中出现“掠夺者拉格诺斯正在召唤火焰！”的警告讯息时，正常的作法是队伍要赶紧跑到伊利亚姆幽灵的保护光圈中避难，不过这也是会导致灭团的根本原因。因为在专家难度下，召唤火焰的吟唱时间很短，要在如此短的时间内跑进光圈中基本上是不可能完成的任务，而没及时跑进光圈的人会被召唤火焰击中，身上就会带有一个燃烧的Debuff，每秒会造成大量的火焰伤害，这个Deubff的正确解法是要用消除技能解掉，靠治疗硬加是完全加不起来的。

因此最简单的打法是将队伍配置改成1坦2输出1治疗1支援，其中要有一人可以使用全体驱散法术。在Boss吟唱召唤火焰时，队伍不用移动，可以继续攻击。吟唱完毕时，所有人身上会有一团火焰效果，此时就需要使用全体驱散来进行解除，治疗使用团补技能将队伍的血量拉回安全范围。如此一来，就算不跑光圈也可以轻松过关。

远古人托特克

打完掠夺者拉格诺斯后，原本应该出去的传送门后面出现了新的道路，往下走会看到纳扎避难所，最终Boss远古人托特克在这里等着玩家前来。

Boss有2个技能要注意，一个是持续10秒的范围击退技能，玩家可以看到他的技能范围，只要及时闪开就好，不过坦克由于角度会被击退，所以治疗要记得跟上，避免距离太远加不到出现的倒坦现象。另外一个技能是地板技能，Boss会先对全体人员使用两次击退，接着他的脚下附近会出现地板，此时坦克要赶快将他拉走，而近战则要注意闪开，一定不能踩上。如此反复便可轻松通关。 P


玩家将在自由边境过自己的新手时期


许多墙壁和柱子都可以阻挡怪物视线


一个好的PvE玩家要有良好的控场意识


伊利亚姆之墓小怪虽然分散，但还是要依次击杀


有的任务使用道具即可

4G网络推动移动办公新时代进程

2G、3G网络时代无论从速度、带宽还是灵活性，都让移动办公受到一定的局限。而第4代移动通信技术（4G）无疑将为移动办公突破局限，打开移动办公时代新局面。

随着各类移动终端的普及率逐年攀升，越来越多的白领及商务人士开始习惯于在掌上办公、移动办公。而在2G、3G网络时代，不管是从速度、带宽还是灵活性方面，都让移动办公受到一定的局限。比如接收邮件，几十M以上的邮件接收速度很慢，对惜时如金的商务人士而言，无疑存在很大的障碍乃至风险。因此，第四代移动通信技术（4G）无疑将为移动办公突破局限，打开移动办公时代新局面。

4G是第四代移动通信技术的简称，基于4G网络理论上峰值速度可达到100Mbps，比拨号上网快2000倍，上传的速度也能达到20Mbps。而中国移动推出的TD-LTE是高带宽、高质量的新一代无线宽带通信标准之一，具有高速度、低时延、国际化的特点，成为了未来移动办公领域中的一把利剑。据悉，大运会期间4G上网速度最高超过50兆比特/秒，目前可达60兆比特/秒，基本速率稳定在40MB/秒以上，而3G网络仅有1MB-1.5MB/秒的速率，速率明显提升近30倍之多。

从拨号到4G——千倍提速分秒必争

时间就是金钱。尤其是对于移动网络时代商务人士来说，在商务活动中拥有一个可靠、高速的网络环境将成为商场上争取先机的有力武器。

第一代模拟式仅提供语音服务；第二代数位式移动通信系统传输速率也只有9.6Kbps，最高可达32Kbps，滞后和传送失败是常有的事。而到了4G时代，10Mbps至20Mbps，甚至100Mbps的速度让即便是几十兆的数据信息也可在极短的时间内通过你的手机或4G无线终端在任何地点快速传输；如果在iPhone 3G网络上加载一个商务交易网站需要7秒的话，TD-LTE 4G网络就意味着加载同样的网站耗时还不到1秒。完全打破了以往在商务活动中对时间、空间的概念，让你何时何地都可以快速地完成工作文件的传输和浏览。而这一切都只需要你拥有一部4G手机，或者一部可将4G信号转化为WiFi信号的MiFi终端即可。

更有专家表示，4G的未来将有可能进入到“G时代”。据某知名通讯公司总工程师介绍，未来的4G会超过每秒100兆，甚至可达1G，能够实现比现在的3G提速几十倍，比拨号上网快几千倍，能够满足商务交易中超大文件的迅速传送和所有用户对于无线服务的要求。

从图片到视频——4G高速网络让移动办公更灵活

假设一个场景，如你在旅途中突然要开一个视频会议，需要支持多方的视频会议来共同讨论，最终紧急做出重要的决策。那么这时候稳定、高速的网络支持就变得至关重要。在这个一段语音、一个图像，甚至一段视频会议决定商务结果的时代中，4G网络凭借着其绝对优势将成为商务人士在移动办公中的必需。

在实际办公应用中，新闻媒体利用一个支持中国移动4G的无线摄像机，每个摄像机内置一个4G模块或者配置一张4G上网卡，就可以直接把采访的现场情况发送到采集中心进行剪辑并发布；多媒体人士可以利用高速的4G网络可以在3至5分钟时间就能够传输500M的视频、音频数据；而即便是在移动状态下，下载一部40G容量的蓝光3D影片，也不到2小时。可见，高速的4G网络中不仅让移动人士的工作效率得到了大大的提升，而且将提供更加灵活高品质的办公体验，也是之前2G、3G时代未曾有过的。

不仅如此，在我们可以预见的未来，4G网络将深入到城市道路交通、医疗、科研、地质勘探等多项领域当中，让目前3G网络还未能完美实现的实时高清数据传输、移动终端远程控制等技术将成为未来最基础的办公模式。

从本地到云端——中国移动TD-LTE让移动商务跨越出“世界级”步伐

IDC数据显示，2013年中国云计算服务市场将达到18.3亿美元的规模，同比增长52.2%。此外，云计算也将作为我国战略化转型和国家信息安全的重要内容，在各个领域推动产业变革。不可否认，颠覆传统概念的各类智能化移动办公“云”应用已经成为了当今这个时代的热点，但是，毫无疑问3G时代的“云”更多的流于形式和概念，真正受到影响、养成习惯的用户并不多。很显然，“云”的发展也完全需要依靠一个高质量的移动网络来支持。

不难想象，凭借着4G网络的高速稳定特点，可以让各类基于位置服务的应用在商务办公领域中发挥出了其独特的效果；同时通过高速移动网络，可以让你迅速把手机或其他移动终端的大型文件上传到“云端”，随时与人共享或变成一个智能“小秘书”进行云端文件管理。或者，无论是巨大的设计源文件或者是视频源文件，都可以在“云”端储存，从而用其他终端打开、修改毫无障碍。

因此，中国移动的TD-LTE网络将成为移动终端轻松与“云”之间的宽阔桥梁，让移动商务大踏步的面向“云”时代。

中国移动2013年4G网络将覆盖全国地级市

据国际咨询公司Ovum预测，LTE全球用户数到2016年将超过7亿户，其中TD-LTE用户超过25%。据了解，截止到2012年底，中国移动TD-LTE将覆盖大陆13个大中城市和香港地区，完成建设TD-LTE基站2万个左右。预计今年将建设TD-LTE基站约20万个，届时中国移动4G网络将覆盖全国的大中型城市，实现大范围的网络拓扑。

为此，目前北京、上海、杭州、广州、深圳、天津、南京、青岛、厦门、沈阳10城市将成为扩大规模试验城市；宁波、成都、福州将作为海峡两岸无线合作城市进行测试。据悉，中国移动已在广州、深圳、杭州率先开展客户测试，后续将陆续在其他城市开展客户测试。

新一代移动娱乐应用

虽然3G网络通信技术进入中国多年，但移动互联网在中国始终未迎来真正意义上的全面爆发，除商业模式还在探索外，通信技术不够成熟是其深层因素。

在海峡两岸高峰论坛上，中国移动总裁李跃表示：“只有4G的到来，才寓意着真正进入移动互联网时代”。此番发言明确道出了当前移动互联网市场引而不发的真正原因。实际上，众多移动互联网从业者都已将宝压在2013年大规模建设的4G之上。

据悉，中国移动将于2013年建设20万TD-LTE基站，覆盖中国主要城市3亿人口。目前初步预测，TD-LTE产业规模将达到万亿元人民币量级，附属产业链年产值也将超过千亿。这给中国移动互联网带来了前所未有的巨大冲击。移动互联网产业在2013年将完成跨越式发展，随之而来的则是众多领域的新一轮洗牌。

互联网视频

TD-LTE全面建设对互联网视频网站影响最大，尽管在手机和平板电脑上看视频的用户已非常多，但大部分设备实际仍通过宽带转为Wi-Fi网络模式来观看视频，而并非依靠移动通信网络。目前，3G移动通信受困于数据流量、通信质量和通信成本，并未能支撑互联网视频大规模播放，更是无从谈起为用户随时随地提供超高质量的视频。

2013年中国移动TD-LTE全面建设完善，4G将很好地解决这一问题，使用户随时随地通过移动通信网络流畅地观看高清视频成为可能。国内最大视频网站优酷土豆宣称其移动视频业务将在2013年开始盈利，这正基于其对移动互联网技术发展的信心，其创始人古永锵表示“现在移动终端崛起的时代已经到来了，未来五到十年这方面的发展会越来越快。”视频播放收费的商业模式也很有可能在4G时代真正普及，这主要在于移动互联网视频的及时服务特性。例如目前春运已经开始，长路漫漫，乘客对娱乐产品议价能力降到最低，这就为能够提供贴身视频服务的互联网视频公司提供了更多机会。

移动社交网络

在移动互联网领域，社交网络是在3G通信技术条件下发展较为不错的行业，新浪微博和腾讯微信是其中最为成功的两大移动互联网社交产品。但从信息内容上来看，新浪微博内容主要为文字和图片，腾讯微信内容主要为文字和语音，存在很大提升空间。信息传递介质在通信技术不同发展阶段呈现不同形式：2G时代为文字和语音，3G时代加入了图片。而在4G时代，中国移动TD-LTE制式的高速性和稳定性，使视频将正式成为主要信息介质。社交网络未来必然向视频内容倾斜。可以想象，即时地录制一段突发事件视频并快速上传微博分享给大家，远比单纯的文字、图片或语音更有感染力。

目前，众多互联网公司均已将目光聚焦到视频社交之上，提早布局静待4G规模性爆发。微博和微信虽然是目前移动社交网络领域的王牌移动应用，但两种产品均未能在视频内容方面有较多建树，而中国移动TD-LTE建设和完善，数据流量上的高速性、流畅性会让4G大规模普及，将会为其他互联网公司在移动社交领域弯道超车的最后机会。

云存储和云应用

云存储一直未能在移动互联网领域取得成果性突破，这主要因为当前移动通信技术在速度和数据量方面仍不能满足需要。而这正是4G通信技术优势所在，云存储是传统互联网向移动互联网迁移的最后几种服务之一。

相比互联网视频和社交网络，云存储的潜力更加巨大。目前移动通信终端存储容量均有限，且硬件存储介质相当昂贵，以苹果iPhone为例：16GB iPhone 5售价5288元，32GB iPhone 5则售价6088元，在其他硬件完全相同条件下，多了16GB存储空间就贵了800元。云存储将解决移动智能终端的“存储饥荒”，这就依赖于高质量的移动通信技术，目前的3G网络仍未能达到要求，只能寄望于4G，而TD-LTE的全面布局将为云提供更有保障的数据传输和储存。

我们甚至可以展望将“数据”完全放在云端，通过高速上传下行完成数据读取和运算，这也将直接催生一批提供相关服务的移动互联网公司。其中的佼佼者有机会发展成为比肩中国互联网三大巨头“阿里、百度、腾讯”的超级互联网公司。另外，高质量的移动通信网络将允许云存储在更复杂的条件和状况下应用，这不仅将为普通用户带来诸多方便，而且在商业和军事方面的价值更加无法估量。

中国移动TD-LTE在2013年的全面布局与建设，不仅图片、视频的播放和传输掌控在一指之间，更高领域的商务办公更是随心所欲。2013年大规模4G时代，势必为高速数据流量和稳定的传输速率的移动互联系统全新统筹，还将导致中国移动互联网全面洗牌。P



公车上现场体验高速上网



移动MM大“变脸” 体验清爽Metro风

中国移动应用商场（移动MM）3.5版本客户端已经改版为Metro风，以简驭繁，创造界面设计的新风尚；以快制胜，提升用户体验的加速度。

随着Windows Phone 7智能手机的发布，Metro UI风格设计逐渐走进软件界。灵感来源于交通系统的Metro UI，独具特色，其清爽的排版和设计让人眼前一亮。目前，Metro风已在网站、应用等领域不断蔓延，中国移动应用商场（移动MM）的3.5版本客户端也依此进行了改版，意图提供用户更为简便的人机互动体验。

以简驭繁 界面设计的新风尚

把最关键的功能做得简洁易用，用最简单的办法驾驭最繁杂的内容或系统。一直以来，互联网产品的设计者都在追求这种以简驭繁的设计风格。随着移动互联网时代来临，移动设备屏幕这个小地方迫使设计者必须把那些花哨的修饰和多余的内容去掉，优先保证客户使用移动互联网功能以及相关业务的便捷性与流畅性。

与苹果的iOS、谷歌的Android不同的是，Metro界面更强调信息本身，简单明确，功能传达准确，没有冗余的界面元素。因此，Metro的魅力不仅在于“干净、轻量、开放、快速”，更在于“内容”，界面上的每一个元素都提醒用户其蕴含有更丰富的信息。

采用Metro风格的移动MM客户端3.5版本，首页就清晰的将用户常访问的，如软件、游戏、主题、音乐、必备、阅读、视频等频道加以凸显，令用户能快速找到自己想要的内容。首页整体没有华丽的炫目背景和过多的功能图标，简洁而直观，蓝白基调的配色予人清新飘逸感。界面可以纵向滚动，方便单手操作。在狭小的手机屏幕中，用户能以最少的触摸，触及到更多的应用内容。

以快制胜 用户体验的加速度

现在，越来越多的用户开始使用智能手机发微博、拍照片、上网。等车、排队、等人甚至蹲坑这种零碎的时间也不忘玩玩游戏，我们的生活已然进入了“碎片化”时代。这就要求软件产品的设计要注重用户碎片时间的利用，着重提高用户操作的正确性和快捷性，以快制胜，才能让用户更加喜爱你的产品。

以移动MM客户端3.5版本为例，其新增的快速导航和发现频道，着眼于“快速直达”，让用户的碎片时间更高效。如快速导航优化了搜索和快速导航功能，支持关键词联想，无需全名输入，重点栏目一触即到，大大提高用户的搜索效率；发现频道则通过后台计算，将用户关注的、想知道的应用、专题、栏目主动推送给用户，带给用户意外发现。此次升级3.5版本，移动MM客户端还针对触摸屏进行了滑屏操作优化，让用户操作更流畅。这些创新设计与Metro强调利用时间碎片的设计理念相吻合。

从移动MM客户端3.5版本引入Metro风设计，可见这种设计风格正逐渐流行。Metro风不是简单变脸小清新，而是对内容、功能、性能、画面的整合，势必要求应用该设计方案的软件在人机交互上更加人性化、趣味化、功能集成化，对整体软件业的实用性和易用性也提出了更高的要求。



发送MM到10658800下载MM应用商场手机客户端或直接登录mm.10086.cn。
MM一下，玩转手机。



移动MM3.5版客户端首页分类简洁、有序，触感流畅



发现频道提供给用户更多有趣的应用、专题等内容

REVIEW

P137

这个光头不太冷

无论从冰冷到极点的人设，还是慢中带快的游戏方式，“终极刺客”品牌都表现出了特立独行的硬核精神。IO工作室曾经在“刺杀艺术化”的核心追求上进行不懈的探索——47不模仿别人，同时自身也是他人所无法模仿的，因而深受系列粉丝喜欢，然而这一系列传承的特色，在遇到LU浪潮时，便浮现出种种矛盾场景

■晶合实验室 Oracle

但丁的转身

本世代初期意气风发，几乎成为日厂标杆的Capcom在本世代末期走了不少昏招，但没有哪款游戏像DmC那样，从公布开始就遭到玩家强烈抗议，几经修改，最终却让早已降低期待的玩家们喜出望外，为死气沉沉的ACT领域注入了一些新的活力。

DmC
鬼泣
DmC:
Devil May Cry
类型
动作
制作
Ninja Theory
发行
Capcom
发售日
2013.1.15



就在人们以为这次DmC将迎来“大暴死”时，先是国外游戏媒体捷报频传，IGN给了8.9分——就游戏发售前的玩家态度来看，怎么也得7.X分才算是“众望所归”吧？接着游戏不幸偷跑，抢先玩到的一部分玩家跳出来大呼神作，事情正在起变化。而当我真正玩到游戏，才发现游戏的素质远超想象——先前官方放出的那些内容，简直就是在故意降低人们的期望嘛！

简单地说，这次DmC很好地弥补了前几代的硬伤，同时在关键的动作系统上，做到了美式ACT里的最强水准——请注意，是“美式ACT”，这意味着本作在很多思路上，与系列之前经典的日系风格有了很大不同。这款背负着“鬼泣”之名、出自欧美人之手的DMC，在兼收并蓄经典特色的同时，也做出了很多自主化的改动。从这些改动里，我们能很容易看出这款新作的方向：包容性更好，表现力更强，受众面更广。从最终结果来看，Ninja Theory做得非常好，从始至终，完美地贯彻实施了这一理念。尽管由于动作系统的改动太大，我这个系列核心粉仍心存不满，但平心而论，对于这一代，已经不能再要求更多。

颠覆与完善

从只通关一次的角度——也就是普通玩家的角度来说，这次DmC的表现比前几作好了太多，整款游戏看上去更顺应潮流。剧情发展有条不紊，一个不算复杂，但足够吸引玩家注意力的故事循序渐进地展开。脚本增多，演出效果更强，镜头的运用、人物的动作神态、丰富的小细节、时不时夹杂在台词里的黑色幽默，都显示出欧美游戏制作人在“电影化”方面的功力。此前DMC系列总有主角装X过甚的毛病，到了这一作，但丁除了在初出茅庐的第一关有些前几作的影子，见了维吉尔后的绝大部分流程里都朴实得像个民工。不张扬，不轻狂，老实本分地跟着凯特到处跑，在知道维吉尔真实身份后，对哥哥的亲情，对凯特的友（爱？）情，都很直观地表现了出来。背景也不再是魔物丛生的哥特古堡，而是转移到了现代城市，人物言行举止看上去自然了许多。对比风格夸张，跳跃性大，稍显做作的前几作，这次的故事可以用抽丝剥茧来形容。为了张弛有度地推进剧情，游戏一扫之前那种“苦闷地打一堆怪，跑一段路，播一会片”的模式，流程里加入了不少强化演出、弱化战斗的脚本，差点就出现纯剧情的关卡。这作很难得地将系统设定融入到叙事中，后期的Limbo与现实世界经常反复交错，身处Limbo的但丁要同步拯救身在现实世界中的同伴，不对等的时间流逝速度给人一种《盗梦空间》的既视感。虽然ACT爱好者可能难以接受过多的平台跳跃和电影化互动流程，特别是后者，重玩价值非常低，但这些桥段丰富了整体的游戏体验，综合来看是值得肯定的。

为什么上一段我会特意强调“从只通关一次的角度”？因为DmC最主要的方向就是扩大受众面。易于被常人接受的剧情流程与人物塑造只是一方面，另一方面，我们能看到DmC在传承和包容方面做的取舍。比如每关结束后依然会有评价结算，但这是最容易拿高评价的一作，随便打打都能上S。3代想要拿全S，无伤、零道具使用、高华丽度、高红魂数和时间因素都缺一不可。4代有所简化，由于反人类的“场景完成度”被纳入评价结算，全S依然不容易达成。这一代进一步简化，虽然评价里也出现了类似“场景完成度”的条目，且不看攻略很难完美，但这代的隐藏要素是永久性的，找到一个算一个，一旦找齐所有隐藏要素，过关结算的相关条目永远是SSS，剩下的华丽度和时间判定也很宽松。Ninja Theory的思路很明显，凭啥我们的顾客打了几关，只能看到难看的D评价呢？这不是什么令人愉快的体验。评价系统是DMC系列的招牌之一，全S评价也是爱好者们基本的挑战项目，结果现在它的功能从“提供挑战性”变为了“增加成就感”，可见这款游戏压根不是为核心玩家打造的。

在游戏的方方面面，我们都能看到Ninja Theory在DMC的标题下，在多么尽力地试图扩大受众面。而围绕着DmC的一系列讨论，从本质上说，也正是核心玩家与普通玩家的碰撞。因为DmC是一款动作游戏，这个概念很宽泛，《刺客信条Ⅲ》算动作游戏，GTA4也算。我们这里说的动作游戏，即ACT，是那种将动作系统作为主要玩法的游戏，比如“忍龙”和《猎天使魔女》，其实这么一细分，这几年真正符合这个定义的大型商业游戏也就这几个品牌了，



■ 这次Ninja Theory可算是把游戏场景做到极致了，风格非常鲜明，可能有人不喜欢这种“瞎眼”的浓烈画风，但这样壮美的场景还是非常养眼的



■ 但丁母亲伊娃的形象与初代的设定已经大相径庭



■ 这种身着便衣的感觉……实在是接地气了很多



■ 鲍勃·巴巴斯在前期是一味很好的剧情调剂



■ 前期的叙事有诸多小细节，比如但丁在Limbo造成的破坏会反映在真实世界里，还上了电视新闻



■ 鉴于玩家强烈抗议但丁的新形象，官方也提供了形象包，内含经典白发但丁



■ 但丁的家族老宅如今已经被废弃了，荒凉萧瑟，却有一种让人探索的冲动





■ 在交待但丁身世的几段剧情里，游戏采用了多种表现手法，油画、美漫、涂鸦，不一而足

其它的都是动作冒险游戏。我相信大家关注DmC，也正是奔着“动作”这两个字去的。但不同层次的玩家，对动作系统的理解各有不同。要想扩大受众面，通常的做法是增加系统广度，减少深度，而这与系列的特色格格不入。于是DmC的评价，不可避免地呈现出两极分化的局面。



恶搞经典

中前期的流程充满了黑色幽默与小彩蛋。在游戏开始不久，玩家就遇到第一个彩蛋——一番破坏后，一顶假发飞到但丁的头上，正好打造出一副经典但丁的形象，此时当事人一脸莫名其妙的表情

深度与广度

关于DmC，论坛上有不少人针锋相对吵了很久，其实就是两个不同阵营的人在试图说服对方。喜欢DMC的是一类人，喜欢前几作的是另一类人，追求不同，人各有志，并没有一个严格的高下。下面我的评价是从动作系统的角度出发的，旨在分析新旧DMC在动作系统上的差异——注意，差异不等于优劣。

3代和4代有差不多一半的精华，完全是为喜欢深入研究的核心ACT玩家服务的，至于普通玩家，他们的游戏体验完全是另一回事——低难度下的战斗毫无挑战，表现力差，剧情中二，综合体验远逊于“忍龙”甚至“战神”。虽然在深入研究后，会发现这两代的战斗系统无比深邃，具有近乎无限的可能，但对绝大多数只通关一两次的主流玩家而言，这毫无意义，而这正是3代和4代作为商业游戏最大的失败。

这次DMC完全反了过来，只要能接受那个画面风格的话，通关一次的体验算是非常完美了。紧凑的剧情推进，爽快的战斗体验，都能让普通玩家大呼过瘾。即使通关后意犹未尽，再打一次二周目也还不错。一些不能跳过的剧情看着烦了点，但这时候玩家对3种形态和武器都有了比较充分的认识，打起来也渐入佳境，算是非常顺手。作为一款美式ACT，这已经是非常难得了，这些年的其它美式ACT，真是拍马也赶不上。

但新的DMC也仅限于此了。目前我止步于三周目的关底，突然没兴趣打下去了，而在二周目我还是打得很顺手的。这次的动作系统，是一个“难于上手，易于精通”的典型。刚接触的时候，给人的感觉非常丰富，3种形态切换，光锁链就有两种用法，还有不下两种的派生技（小升龙与脚踢），有恶魔闪避和相杀（高风险高回报），手里剑定身（牵制），就连JC都保留了，用特定属性的武器来克制对应属性的怪，也给人一种“战斗好丰富”的感觉。可以说，一些日式ACT的经典设定，DmC里都有了。一周目打到一半，技能已经多到用不过来，恍惚间给人一种很有研究价值的感觉。坦白地说，这个动作系统的表现的确很好，对主流玩家来说，战斗体验是远超前几作的，能切切实实地感受到招式配合、连携带来的爽快感，不少人说这代的动作系统为系列最高，这么说也完全可以理解。某位网友说得好，虽然粗俗了点：



■ V哥不用幻影剑，改用狙击枪了，想必爱好者们看到这里是五味陈杂的



■ 莉莉丝腹中的婴儿变身为巨大的魔物——这场Boss战给人的感受可说不上愉悦



■ 在讨伐新闻主持人鲍勃这一关里，游戏很应景地提供了新闻直播间风格的场景



■ 莉莉丝为玩家营造出了一个光怪陆离的夜店舞厅场景，强烈刺激着玩家的视网膜

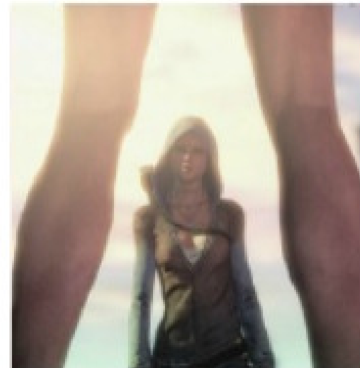


■ 与鲍勃对抗的这场Boss战巧妙地运用了电视新闻的视角，给人的感觉非常新颖

“我们先不论这次的核心深度和4代比怎么样，假设4代的核心深度是鲍鱼，这次的核心是屎。那4代就是一坨屎里包着一个鲍鱼，你得先把屎吃了才能吃到鲍鱼。而这次的DmC是鲍鱼里面有一粒屎，你随便吃几口就已经够爽了，也不会吃到屎。”我很赞同这种说法。

然而倘若你是个核心ACT玩家，吃了几口意犹未尽，非要探究一下核心，那么你大概只能吃到屎了。前面说过，这次DMC融合了很多经典系统，但其实它只学到了皮囊，等你好不容易熟悉了所有的设定，摸清招式性能、形态切换纯熟，你会突然发现，DmC的动作系统，没有为你留下进一步发挥的空间，而是充满了无法打破的条条框框。这代降低了Air Combo的门槛，无限滞空轻而易举。但打到二周目，我已经懒得Air Combo，因为JC判定被修改，动作鬼畜，套路明显，于是遇到酱油杂兵，基本就是恶魔闪避＋3段剑气清场；遇到带盾的，用恶魔武器破盾。遇到火焰怪，用斧头YY-Y秒杀（这招极其破坏平衡，威力大，风险小，远超4代的5 Hit真升龙）；遇到冰怪，换手里剑定身，近身干掉。你只能这么打，因为其它打法都是无效的。有些怪对属性判定不那么严格，比如女妖，既能用天使形态快速破盾，也能找准时机将她发射的剑打回去，还能直接用锁链把剑抓过来，再弹回去，也能破盾。这算是打法比较多变的了，但也仅此而已，系统提供给你几种方案，你要做的，就是重现开发者预先设好的几种打法。还有几种胖子就更不说了，因为很难造成受创硬直，打起来无非就是闪避+重击。在任何难度下，你要做的，就是重复这些套路——A打法对A怪，B打法对B怪，想自创一个C打法来对A怪，除了欺负一下最弱的酱油杂兵，其它都不太可能。

那么Capcom本部打造下的前两作是怎样的？普通玩家通关一次，回头偶然看到网上的视频，经常会发出“原来还可以这么打啊是不是用了外挂”的感叹。4代流程重复度奇高，但因为很多精华延续自3代，同时有更高的职业自由度，直到现在还有很多人在研究各种打法，为什么？因为游戏里的战斗和动作系统，是通过无数细节构筑起来的——关键帧、微妙的无敌判定、高风险高回报……等等等等，一个平淡无奇的招式，可能就蕴含着数帧微妙的时机，如果你艺高人胆大，捕捉到这些时机，并应用到实战里，就能实现一些意想不到的效果。这正是前两作最为核心玩家所津津乐道的部分，也是他们之所以能研究这么久的原因，理论上，你技巧越高超，判定越准确，你在游戏里就越强，而不会受到太多硬性的约束。在普通玩家手里，A招式表面上对B怪无效，但到了高手这边，A招式应用得当，完全能逆转性能，化不可能为可能。而这些微妙的细节设定，正是新的DMC，



先扬后抑

但丁与凯特的初次见面是这样一副尴尬的情形，这时我们以为但丁放浪不羁，凯特火辣劲爆，但随着剧情的深入，会发现事实完全不是这回事



DmC把背景放在现代城市里，连S.W.A.T.都出动了，代入感不错



对普通玩家来说，偶尔来个SSS评价也不是什么难事



一些剧情会借助但丁的特殊能力来推动，比如救维吉尔这段



兄弟间的较量最终被凯特叫停了，二人从此分道扬镳——DmC的剧情发展和人物塑造固然不能符合所有爱好者的预期，但总算是为系列背景弥补了一片空白



背景补完

DmC里的曼达斯把持了全球经济命脉，与各界人士都有交集，但是，Ninja Theory能好好练习一下PS技术吗



乃至所有美式ACT所欠缺的。DmC里，为了增加战斗的变数，Ninja Theory最多只能做出用不同武器对抗不同的怪的设定，欧美人对ACT贫弱的想象力暴露无疑。

这里我先用“破防”来举个例子，因为看到不少人说这次DMC的破防和刚体做得不错。从轻度玩家的角度来说，破防的确不错，形象直观，也很好地体现出了重型武器的力度。但这篇文章写到这里，就暂时不谈轻度玩家的感受了，让我们以核心的角度分析一下。

Ninja Theory在DmC里用了一种很粗暴的方式来处理一些特殊判定，即为不同的武器、招式，附带不同的属性（效果）。因此“破防”在游戏里是按照这样的逻辑来运作的：恶魔武器（拳套和斧头）带有破防属性，恶魔的锁链对某些轻量持盾的怪也有破防效果。玩家要做的就看到带盾的怪，切成恶魔状态，连续攻击，或者直接用锁链拽掉盾牌，破防成功。

但Ninja Theory觉得这样的破防太单调了，既然切成恶魔属性就能直接攻击，那所谓的“防”岂不是跟没有一样了吗？因此在游戏中后期，出现了一些带护盾的女妖。你一斧子轮上去，直接被弹回。从女妖的颜色来看，你能猜到得用天使形态，于是换成镰刀，护盾应声而破。表面上看，战斗更丰富了。但这种“丰富”没有一点自由空间。1就是1，2就是2，就跟你玩RPG出门遇到个水元素，直接免疫你的火球术一样。你所要做的，就是面对正确的怪，使用正确的技能，你的动作水平对这个过程的影响微乎其微，自然也就无法体现出操作水平的差异。特别是游戏后期和高难度下，如果你不切成相应形态，有的怪对你就是完全无形的，连打都打不中。这种看似ACT，实则RPG的一刀切设定，在美式ACT里非常常见。

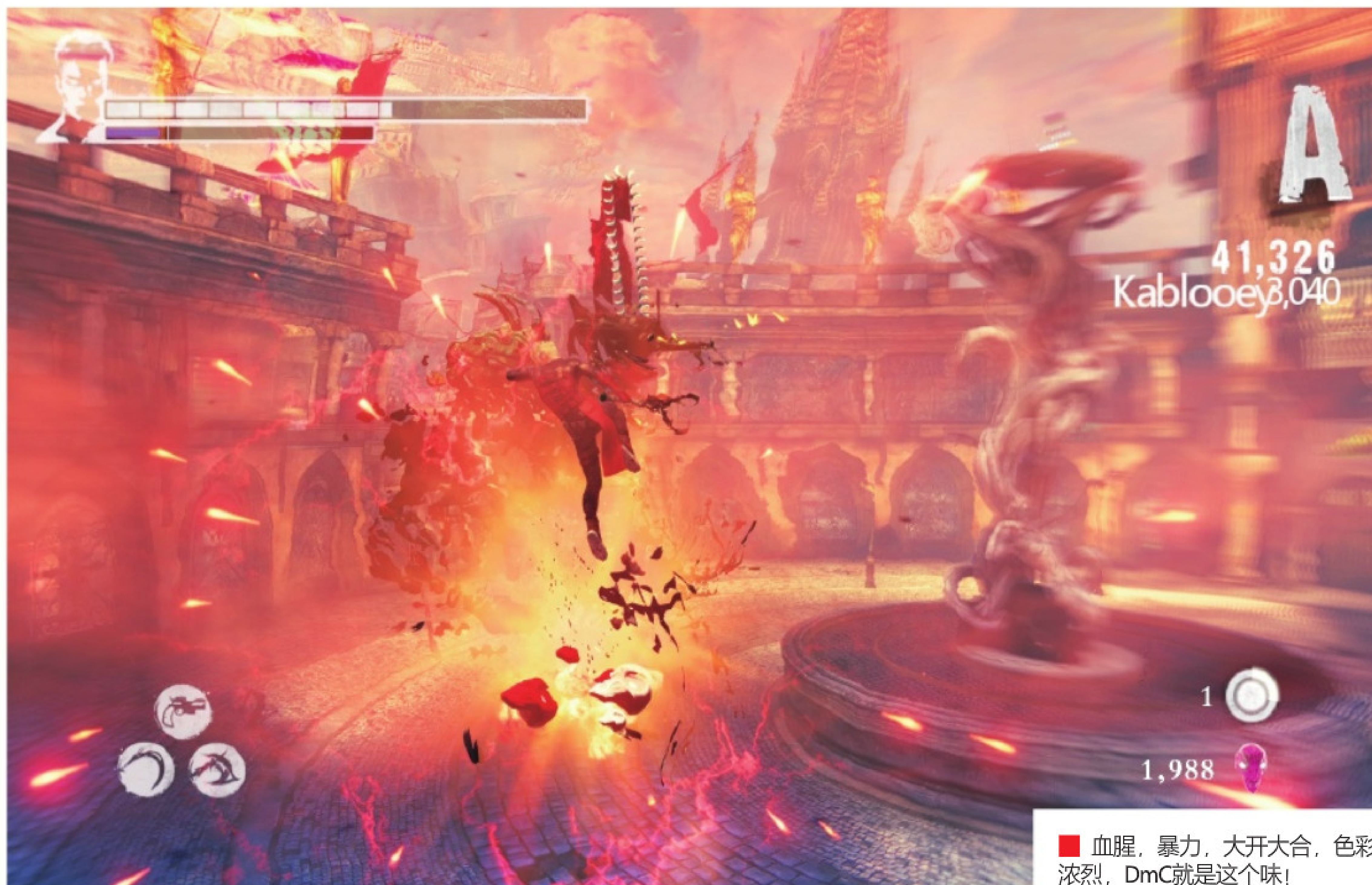
那么之前的4代是怎样实现破防的？这里以护盾比较明显的骑士和雷兽为例。用尼禄遇到骑士，正面攻击无效，强行攻击会被直接弹开，然后吃一记盾击。因此普通的思路，是跳到骑士后方攻击。但丁遇到骑士大致也是如此，跳到身后，转剑再接升龙，或者用更暴力的方法，直接开潘多拉盒子，消掉所有盾牌。这些只是常规办法，事实上，正面攻击是完全可行的，只是要找准时机。一个最直接的办法就是，尼禄正面强攻，在被盾牌弹开，骑士即将释放盾击的瞬间使用投技，即可正中目标。但丁的破盾方式就更多了，用空中连续相杀或在其盾击的一瞬间使用一闪，都能达到瞬间破盾的效果，华丽度也非常高，要想实现这种效果，需要玩家对各招式性能有非常充分的理解。

4代另一个经典怪物是雷兽，直接攻击会被电到，费血不说，还会陷入巨大硬直，因此首要任务就是破电。普通玩家用但丁无非就是开盒子，无脑破电。但开盒子动作缓慢，容易被偷袭。倘若连开盒子都不知道，就只能用霰弹枪慢慢磨掉电。这些都是常规思路，而高手会用一种非常奇葩的方式破电，效率奇高，还能迅速提高评价。具体做法就是换成皇家守卫，上去直接用近战攻击，在命中雷兽，电流即将对但丁产生伤害判定的瞬间，按下防御键，实现完美防御（从3代就有的设定，普通防御会损血，且容易被破防，但受伤前一瞬间防御，可以免疫包括机关在内的所有伤害判定，并增加评价槽）。就这么迅速重复这两个操作，瞬间破电。对于不清楚完美防御机制的玩家来说，初次见到这种打法，除了惊讶于“还能这么打”之外，还经常有人怀疑是演示者用了修改器，这点会反映在很多视频评论里。

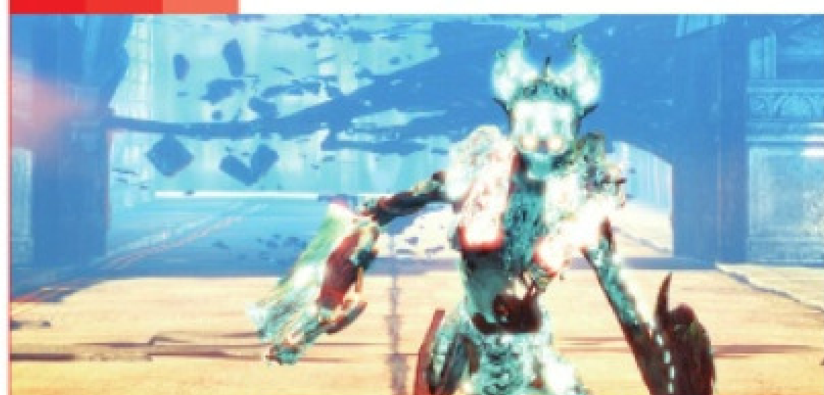
像这样的“高风险，高回报”设定，在4代里多如牛毛，很多时机只有一两帧，你的操作有多高，很大程度就体现在对“关键帧”的把握上，带来如同格斗游戏的精准手感。比如普通玩家在面对游戏里的各种攻击时，通常会用常规的翻滚或闪避，但高手完全可以做到不回避任何攻击，所有攻击都用瞬间完美防御或一闪来正面应对，技巧与华丽度兼得；尼禄的翻滚本来有硬直，但只要在被攻击的瞬间翻滚，则会触发零硬直的鬼步。4代的流程以重复度高而著称，为什么还有那么多人反复地玩？正是因为几乎每个操作都有这种关键帧挑战，这种挑战几乎是没有上限的。高手高到什么程度，放个流程视频出来，一眼便知。而这种经过不断练习后的成长，在新的DMC里很难找到。

当然我并不是说4代动作系统一定比DmC优秀，只是相对而言。对于不打算深入研究，通关一次就结束的玩家来说，4代的动作系统非常乏味。大量的隐藏设定游戏从始至终都不会告诉你，比如Fullsteam。大部分人都知道游戏里伤害最高的招式是5 Hit真升龙，但事实上威力最高的是拳套的蓄力攻击。拳套的蓄力看上去实用性很低，出招慢，伤害低，二段蓄力只有4倍伤害，鸡肋无比。但在蓄力成功，拳套开始喷火的一瞬间出招，伤害会提升到6倍，在这个瞬间变魔人的话，会增加额外1 Hit，累计就是12倍伤害，已经能达到一拳打死一个小布袋，一冲拳秒掉一个雷兽的地步。这些牛X轰轰，高玩们练习多时的设定，普通玩家压根不会知道。动作系统太过隐性，导致普通玩家打起来非常难看，远不及“忍龙”和“战神”，是3、4代的一大问题。如果说3代的动作系统向普通玩家展现了40%的魅力，那么4代就连20%都不到，缺乏足够的引导也倒罢了，玩家用尼禄一路平砍鬼手蓄力枪，打了一大半，突然换成但丁，没有任何过渡，直面多武器、多职业、多枪械的职业切换系统。先前积累的经验全部作废，玩家需要去重新面对一片未知领域，体验可想而知。

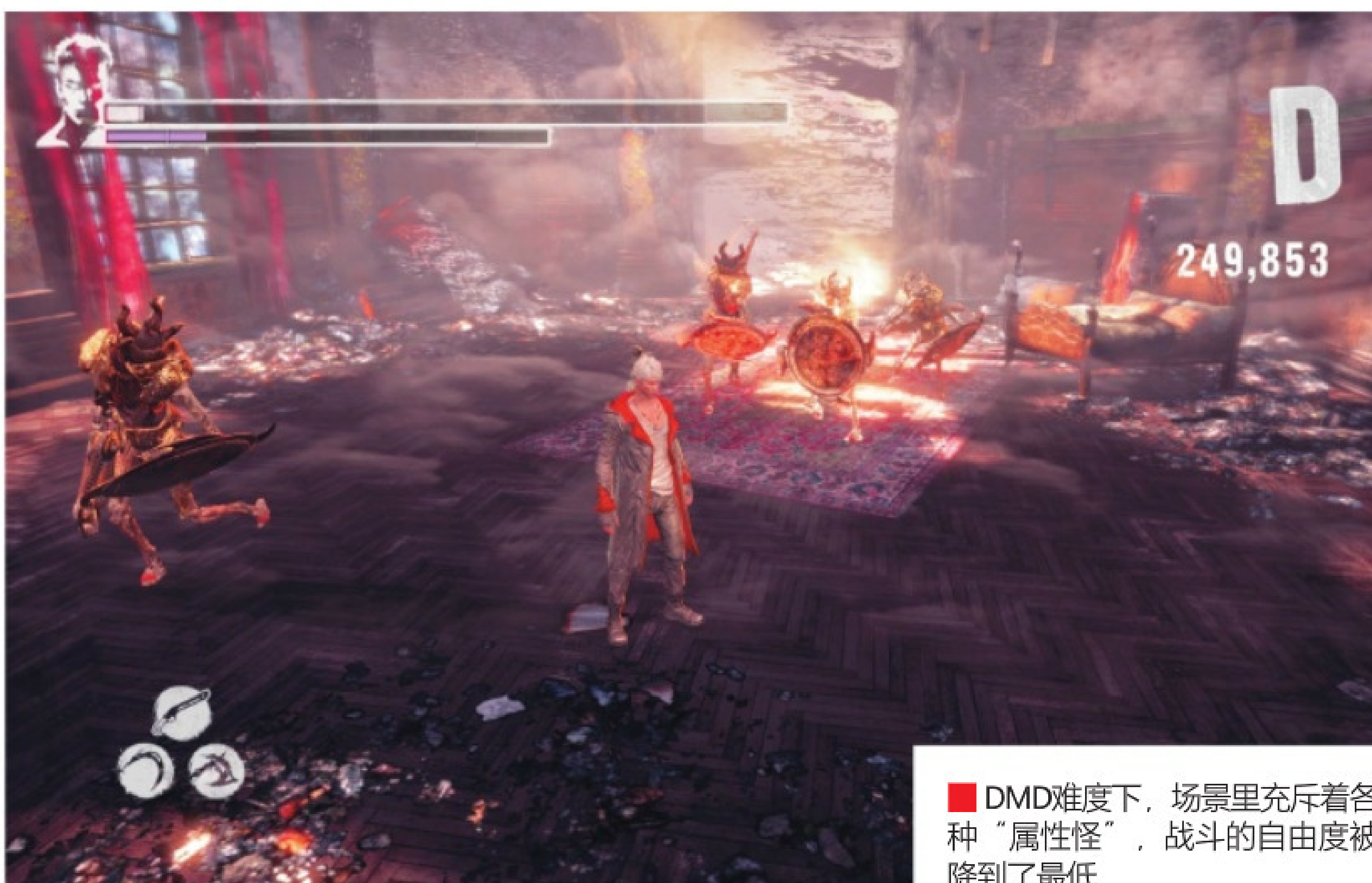
其实DMC初代的连续技很少，玩家主要靠对战斗局势的把握，即时反应，动静结合。也就是说，游戏的重点在“战斗系统”而不是“动作系统”。2代走了一圈弯路后，3代开始奠定玩家熟悉的连续技风格，充满了各种细碎的判定，将动作系统拔到了前所未有的高度。4代延续3代的理念，更进一步，开



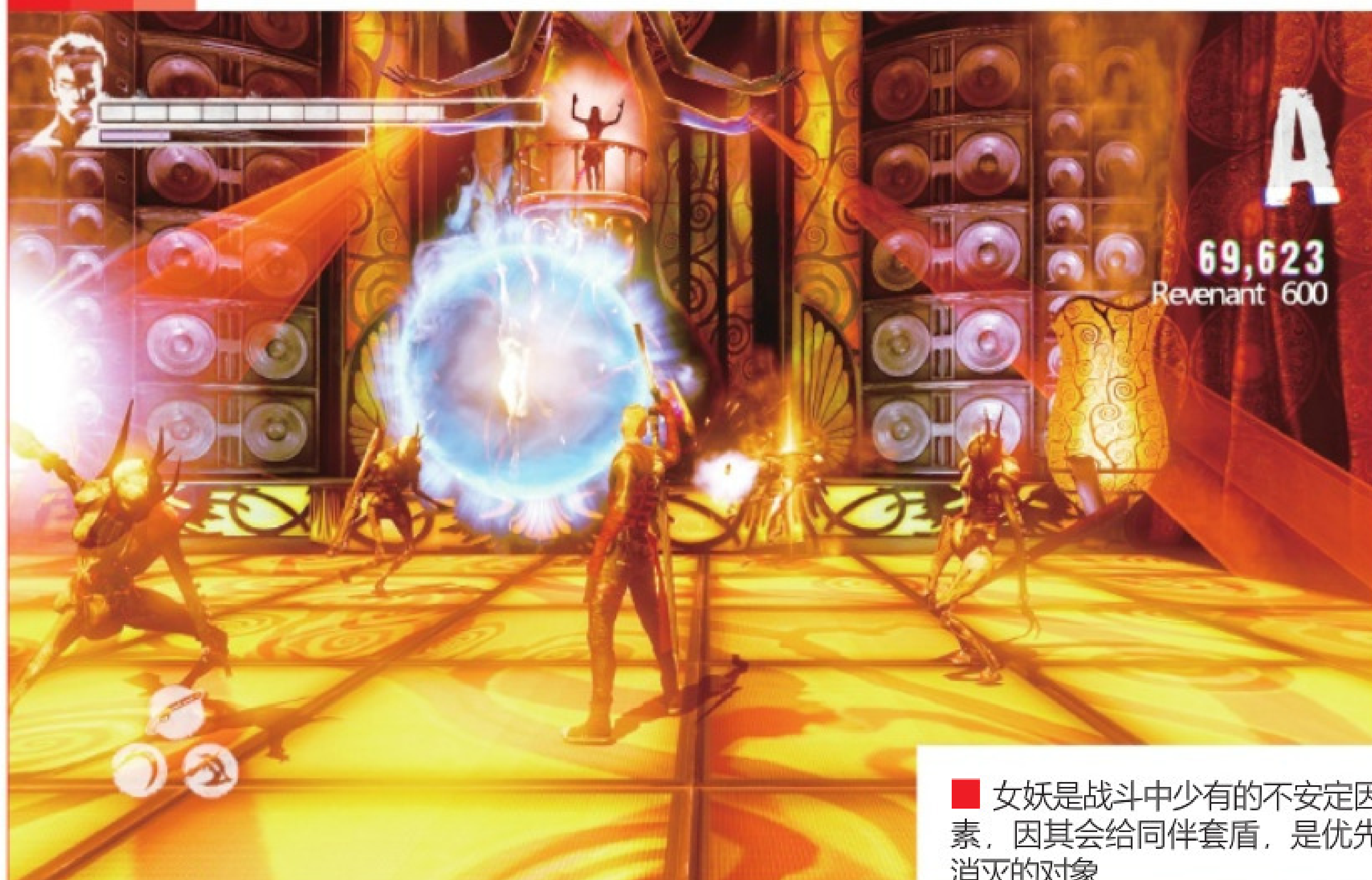
■ 血腥，暴力，大开大合，色彩浓烈，DmC就是这个味！


■ DmC中使用视觉信息来引导玩家，比如蓝色怪对应天使形态


■ 双刀忍者在DmC中的地位如同前作的雷兽，都属于VIP对手



■ DMD难度下，场景里充斥着各种“属性怪”，战斗的自由度被降到了最低



■ 女妖是战斗中少有的不安定因素，因其会给同伴套盾，是优先消灭的对象


■ 雷兽与单翼天使是4代最经典的怪物和Boss，之所以总是受到玩家乐此不疲的挑战，是因为“关键帧”在它们身上体现得淋漓尽致

始将动作系统“沙盘化”和“FTG化”，因此我们看到了ACT里自由度最高的战斗系统，5种职业即时切换，核心向的细节设定更多，己方招式判定很精准，敌人招式判定很宽松，保证玩家可以重复发挥动作技巧——换句话说，玩家全靠自己摸索。正因为如此，4代对新手玩家的包容度降到了系列最低，默认玩家都是玩过3代的，压根没考虑新人如何上手的问题。除了前面说的半路换主角，扔给你一个全新的系统外，游戏对特殊设定没有任何说明（这一点DmC做得太好了，从Loading时候的自动表演，到贴心的新手提示，都在尽力为玩家展现动作系统的精华）。这还不是DMC系列的问题，而是Capcom作为日系厂商的老毛病。比如“鬼武者”以“一闪”系统而闻名，但到了《鬼武者3》里，游戏教程在正常流程里没对“一闪”提半个字，非得玩家自己摸索，也算是奇葩了。此外，玩家在前作里，一周目有一大半技能学不全，游戏默认大家都会去玩多周目，于是会出现大量玩家通关了都不知道潘多拉盒子还能变大炮的情况。这方面DmC也做出了很好的改进，招式类别繁多，但玩家一周目完全可以学会所有招式，如果还想进行多周目，就能用剩余的技能点数强化招式威力。总之，3代和4代的种种问题，到了DmC里，大多数以牺牲研究深度的代价解决了，从“玩家水平决定一切”变为了“游戏规则决定一切”，尽管这是核心粉丝们最不愿意看到的。



乐高与积木

如同这个一键就能使出的华丽“大风车”一样，DmC对主流玩家的吸引是毋庸置疑的。打个比方来说，4代的动作系统就像乐高，高手能垒出一个埃菲尔铁塔，但绝大多数人只能造个小破房子。而DmC就像成套的积木，随便摆摆就是一座宫殿，但永远都摆不出埃菲尔铁塔

结语

别看我上面说了一大堆“DmC深度不行”“欧美人对ACT的想象力贫弱”，但我最后还是要说，DmC是个好游戏，整体是素质是摆在那里的。从《天剑》到《奴役——西游记》再到新DmC，Ninja Theory的进步有目共睹，按照这个势头发展下去，搞不好我们还能看到Ninja Theory的“DmC2”——这算是顺应重启的趋势吗？。

可那些真正的ACT爱好者呢？他们怎么办？这次DMC整体质量过硬，综合媒体评分仅次于具有里程碑意义的初代。但直到本期杂志截稿，销量依然不容乐观。其中固然有游戏前期宣传时“白粉仔”但丁给人印象恶劣的原因。但可能性更大，更让ACT爱好者们难以接受的，是单纯的ACT已经逐渐过气了，这个圈子正在缩小。而大众需要的是“动作冒险”，综合体验为主，“动作”只不过是一个战斗方式而已。像“鬼泣”“忍龙”“魔女”这样以动作系统为主的游戏，或许会像曾经的横/纵射击游戏那样，沦为核心圈子里的话题。下一款能让核心玩家们津津乐道好几年仍然能挖掘出新玩意的游戏会是什么呢？我曾寄希望于Capcom本部打造的“鬼泣5”，但看看现在的Capcom，再看看DmC，我开始否定之前的想法。



兄弟二人勾肩搭背，让人以为游戏在这里就结束了，接下来维吉尔马上转变态度，略显生硬





DmC最大的意义在于，任何人都能打出一套漂亮的连续技，另一大意义是，它将欧美ACT的水平拔高了一大截



从Loading界面的连招演示也能看出制作组用心良苦，尽力让玩家领略整个动作系统



DmC对新人的包容有目共睹，还特别提供了训练关卡，无需玩家再去找锁血器

■江苏 防弹手柄

这个光头不太冷

《宽恕》告诉我们，即便是冷若冰霜、坚若磐石的47也扛不住来自市场的压力。这一次，他必须做出改变了！在新作中，我们既看到了经典的传承与变革，也从一系列的“反常”表现中读到了强烈的违和感。

■ 夕阳西下，照耀在晚霞下的教堂，是终结有罪之人的最佳场所



终极刺客
宽恕
Hitman: Absolution
类型
动作
制作
IO Interactive
发行
Square Enix
发售日
2012.11.20

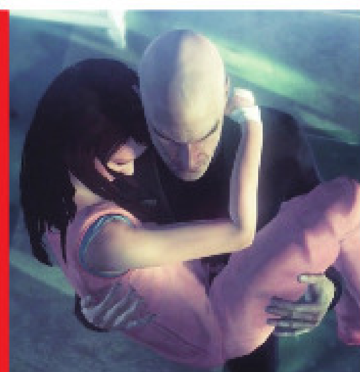
无论从冰冷到极点的人设，还是慢中带快的游戏方式，“终极刺客”品牌都表现出了特立独行的硬核精神，IO工作室曾经在“刺杀艺术化”的核心追求上进行不懈的探索——47不模仿别人，同时自身也是他人所无法模仿的。然而这一系列传承的特色，在遇到LU化浪潮时，便浮现出下面的种种矛盾场景。

唐突的“人性化”

《宽恕》一开场就为玩家们呈现了一个经典的47形象：他有条不紊地给自己穿上那身标志性的行头，收拾好黑色皮箱，戴上空气导管耳机，面无表情地翻阅目标档案，然后推开房间大门，混入街头人群，开始履行自己的生死契约。新任联络员Benjamin Travis在无线电中喋喋不休地对破坏ICA内部团结的Diana Burnwood抹黑，对此他只是用几十年如一日的平和语气道出一句“原因并不相干”——这就是47的标准形象，精准、冷静、专业、冷酷、寡言，还有逼人的杀气。然而当Diana光着屁股第一次在系列中展露正面形象之后，47举起的枪口开始颤抖了……于是接下来的故事让系列玩家彻底凌乱了。

虽然我们之前就知道本作的47会与ICA决裂，然而大光头的人生信条又是如何在这短短几秒内被彻底颠覆的？为了一个陌生女孩Victoria而与东家彻底撕破脸？为过去的黑色暴力美学史诗注入人性的力量，让47脱离工具的地位，第一次为自己而战，增加这个“符号化”角色的内涵与深度，这一切，是顺应时代的改变。即便是超级漫画英雄，在后现代文化背景下也往往会经历“逻辑为表，情感为里”的重新解构。拥有离奇身世和传奇经历的47，完全有理由以疲惫而倔强的姿态去找寻本我的价值，为了实现自己内心“保险柜”里面那一个隐秘的心结做着疯狂却不失逻辑的抗争。

但如此大幅度的故事转折和人物转型，是需要适当的铺陈来诠释人物的心理变化的。我们更希望看到的故事开头是这样的：发现ICA正在秘密培育克隆杀手的Diana准备叛逃，唯一能够将这个精明女人终结的就是她的光头搭档，于是Travis将档案提供给了47。所有信息都准确无误，唯有姓名是假的。之后47顺利潜入芝加哥的宅邸，对着淋浴房中女人的模糊身体开了一枪，然后却发现子弹穿透的是自己在这个世界上唯一相信的人的身体。此时他没有任何理由拒绝弥留之际的Diana的遗言，保护小萝莉免于阴谋家的毒手。一时间涌向心头的偏执、痛苦和负罪感驱使着他像当年奋不顾身地营救老神父那样，再度投入属于自己一个人的战争。遭受过类似经历的Victoria唤起了47曾经的记忆，让他仿佛看到了另一个自己。他对自己的命运没有选择权，但可以给Victoria第二次选择的机会，从ICA与Dexter家族手中拯救小萝莉，就是对自己的救赎……痛苦岁月的回忆，与Diana在过往任务中用鲜血凝结而成的信任，与Victoria在相识过程中的友谊，是诠释47这个“冰人”为何融化，甘愿为一个陌生人赴汤蹈火所必要的铺垫。



话痨刺客

为47已经配了11年音的David Bateson，此前加起来的对白也没有超过100句。而本作中，他不得不变得话痨起来，最令人吃惊的是还有加入了许多抑扬顿挫的语调，比如怀抱Victoria所说的”我不会让任何人伤害你的！



然而这些用于揭示47内心“天人交战”过程的线索，被本作编剧全部选择性无视。我们看到的就是一个清心寡欲，所有行为方式都符合杀人合同，从不过问背后是是非非的冷酷杀手，被目标临终前几句忽悠便“怒发冲冠为萝莉”。最让人不可思议的是，到了故事的最后，搞基因杀手实验（并且还是背着公司搞）的Travis只是一小撮的坏分子，Diana玩的其实是“诈尸”，于是这次披着人性与崇高光环的正义行动，根本就是ICA的一次清理门户。在游戏的最后，随着Diana熟悉的一句“钱已经汇入你的账户”，我们知道47的这次冒险与“救赎”和“宽恕”都没有任何的关系。

优质动作&潜入游戏

以往的“终极刺客”是这样的：在宗教圣词反复吟唱，气势凌厉的北欧风音乐华丽渲染之下，47以黑暗天使的姿态旁若无人地接近目标，凝固的气氛中蕴含着无穷的张力……如此充满仪式感的场面，会随着一个不经意的动作，比如一声枪响，一次在守卫面前的暴露，甚至是在人群中掏出双枪而瞬间崩盘。接下来你会看到卫兵们以各种无脑方式朝着你的位置冲锋，如果你不想重新读取进度，那么只能拉下一个属于刺客的面子，取出各种长枪短炮同他们对轰。纵然你能在制造一片死人堆后完成任务，可一顶扣在头上的“屠夫”或“精神病患者”的帽子可不是那么舒服的。

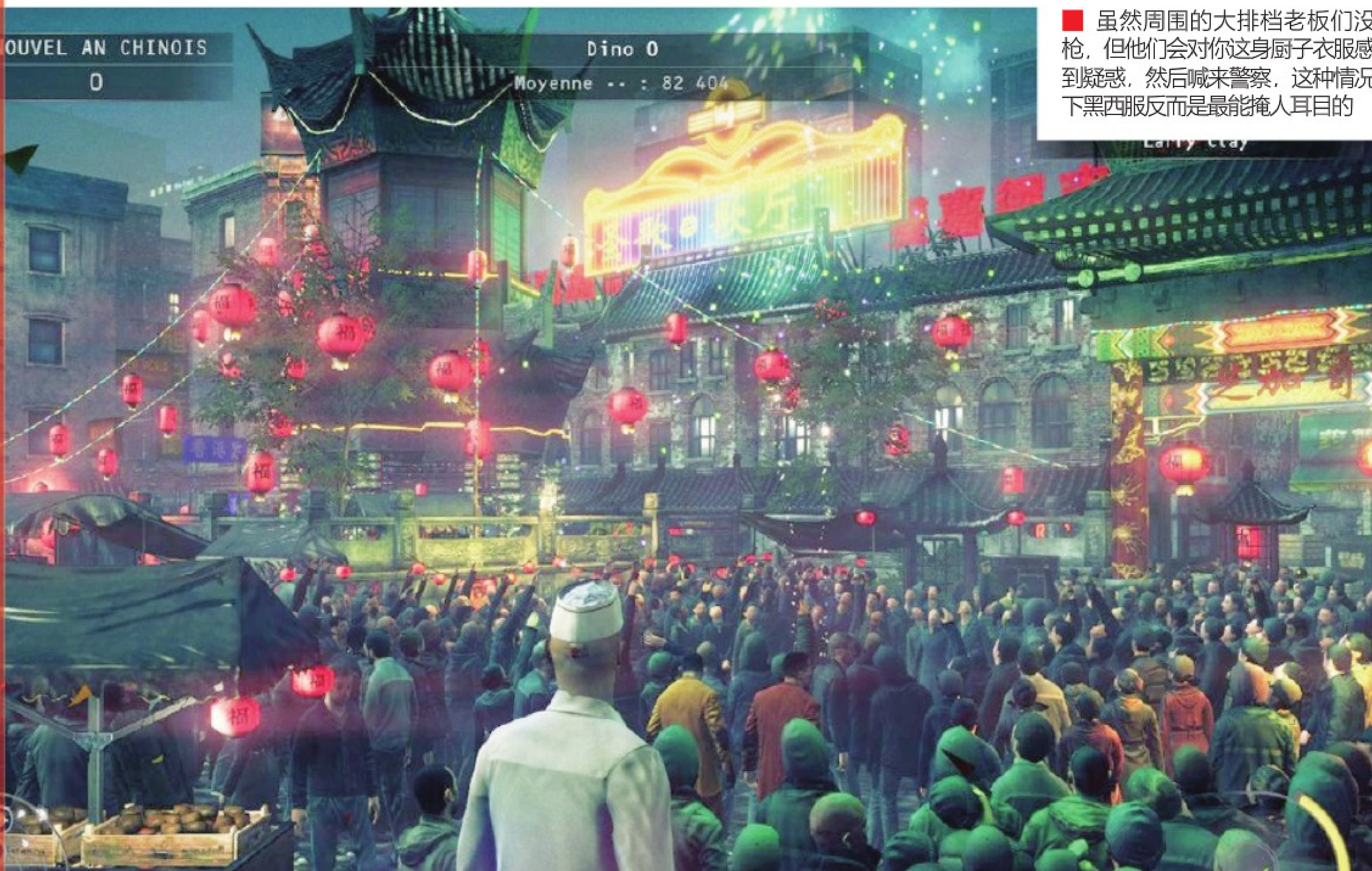
“终极刺客”系列之所以很难简单用“潜入”“动作”的标签进行分类，是因为它虽然提供了一些实施动作和潜入的途径（如琳琅满目的武器和可用来实现“躲猫猫”的储物柜），但整体游戏方式是与这两种传统游戏方式背道而驰的。一开枪，就意味着你已经无法继续体验它的氛围；想玩纯潜入，玩家也没有将敌人全部从背后敲掉然后实现安全渗透的方法。也正是因为这个原因，以无换装方式实现SA评价才为“高玩”所津津乐道。

而在《宽恕》中，以《细胞分裂——断罪》为模版打造的动作系统，赋予了我们无声清场的强大能力。在动作性方面，47不再受镇定剂数量的限制，不再有使用纤维线勒翻算杀人的顾虑。47在空手状态下即可从背后勒晕对手。弄翻杂兵之后的操作也不再像以往那样让人手忙脚乱：手柄上的B键负责拖拽，Y键是打包装箱，A键用于就地换装。背靠墙角丢弃杂物，将敌人引过来后发动突然袭击，这种屡试不爽的方法可以应对任何严密的防区。为了方便玩家，制作组不仅对“藏尸柜”进行了扩容（前作一个箱子只能一个人），还非常贴心地在场景中安排了垃圾通道、喷水池这种可以无限丢人且不计入杀人的“异次元储物箱”。即便同敌人撞个满怀，也可以通过QTE将对方打翻在地。如果你觉得这都麻烦，还可以发动Point Shooting这种一键无脑清场的操作，只要不心疼被刷刷扣掉的分数。

从潜入这一环节来看，《宽恕》明显也进行了针对性的设计。掩体完全代替了本作中极为不靠谱的换装系统，“本能”（Instinct）特技不仅可以让47内置Fisher大叔那个可以穿墙透视的声纳眼镜，连敌人的走位都被火焰形态的线条标注好了。原来这个系列之所以能够在表面的平静之下对玩家保持强大的压迫感，正是因为一触即发的不确定性：你不清楚地形，不知道敌兵何时会巡逻到自己眼前，不知道隔壁房间藏着的是一个洗衣服的大妈还是一群武装悍匪，甚至不知道目标生在何处——老“刺客”们要的正是这种模糊感。而《宽恕》提供的完整潜入系统，将场景中所有暗藏玄机的东西（如能吸引敌人注意力的物件、可以利用的捷径），乃至敌人的行为方式全部具体化，让你无需任何尝试成本，即可找到最佳路径。

《宽恕》对系列最为核心的换装系统的重大改革，从表面上看确实增加了伪装与识破判定的真实性。以往的规则是“百变秃君”只要换上同敌兵一样的衣服，就能将他们全部变成天然呆。而在本作中，恰恰是同类的衣服最容易引起对方的怀疑，毕竟对于一帮正在执行搜捕任务的警察来说，一个穿着警服的陌生面孔要比一个提着工具箱的电工更加敏感。虽然穿了B类敌人衣服就能唬住A类敌人的判定标准是成立的，但A、B类敌人往往混搭对整个场景实施交叉布控。因此你只能暂时忽悠住眼前的敌人，而不能“在所有的时间欺骗所有的人”。

因此，《宽恕》里换装的最大作用就是在引起敌人注意后按住RB键，用消耗Instinct槽的代价让47做出压低帽檐、遮住脸庞等低调动作，而获取Instinct值的主要途径就是靠偷袭敌人获得。于是想



虽然周围的大排档老板们没枪，但他们会对你这身厨子衣服感到疑惑，然后喊来警察，这种情况下黑西服反而是最能掩人耳目的



一盒火柴将47带到了偏远的小城，也带来了全新的场景风格



修女杀手小队——圣徒，实际上只是一群战斗力只有5的杂兵



在一片心旷神怡的海岸线上将尸体抛到水里——没有比这更好的藏尸方式了



如今无论电影还是游戏，都喜欢加入一点中国元素，《宽恕》也未能免俗



趁别人嘘嘘的时候来个脑后一击……这里的细节还是很到位的

玩以往的换装渗透，47就不得不放下身段，去从事各种让老玩家们所不齿的脏活累活。在高难度下，由于Instinct系统的使用限制太大，伪装与否的区别已经不是很大，反而将有心挑战的玩家们彻底逼入无换装潜行的玩法。

以“潜入&动作”游戏的标准来衡量，《宽恕》无疑符合优质产品的标准，我们甚至可以用得上“动作流畅”“手感出色”“操作便捷”等等以往根本就不可能属于这个系列的赞美词——前提是你能将这位猫着腰走八字步，在掩体后面蹲来蹲去的47当作是Sam Fisher的一个光头MOD。

得力工具

本作杂兵之间的对白质量大为增强，在47取回自己招牌武器的武器商店，你可以听到关于自己这对银色双枪的传说

从计划到计算

过往的“终极刺客”系列，由于换装的威力过于强悍，混到目标身边将其拿下是相当轻松的事情。真正具有挑战性的地方在于如何完美地完成计划。游戏绝不会用线性关卡、固定存盘点、方向指引图标等等提示物，来让本该由玩家自己去探索的东西明了化。在2代狙杀俄国将军的任务里，47需要根据Diana在无线电中提供的体貌特征，从一群正在参与会议的人群找到真正的目标。4代在由40多间房间组成的宅邸中刺杀Fernando Delgado，玩家是通过这个有点艺术细胞的南美毒枭演奏的琴声，来判断他所在的位置的。

以往玩家不仅要规划正确的行动路线，还需要在这个小型沙盒世界中提前给自己找好撤退路线，比如2代的圣彼得堡狙击任务，成功的关键不仅仅是找到制高点，还要在大批敌兵蜂拥而至之前根据事先制定的撤退路线，从下水道全身而退。哪像现在，目标在各种“人性化”的辅助系统之下恨不得对着47大喊“我在这里，来杀我呀！”。在干掉他们之后，又很人性化地在不远处提供一个“安全出口”，轻轻一推即可破关。

《宽恕》的“事故处决”沿袭了4代《血钱》的思路，在创新性上做得比前作更好，我们看到了享用小吃时被炸死、小解时被电死、嗑药High死等爆笑手法。然而过小的地图和“人性化”的提示系统，让玩家很容易找到那些可以利用的机关，对着按下RB键即可看到“死神来了”真人秀的提示。应该说，意外杀人的本质是一种脚本杀人，虽然4代的目标总是在死亡路线上进行“找死指南”式的来回奔波，但如何发现事故点并且发挥其作用，这同样需要玩家精心的观察与规划。

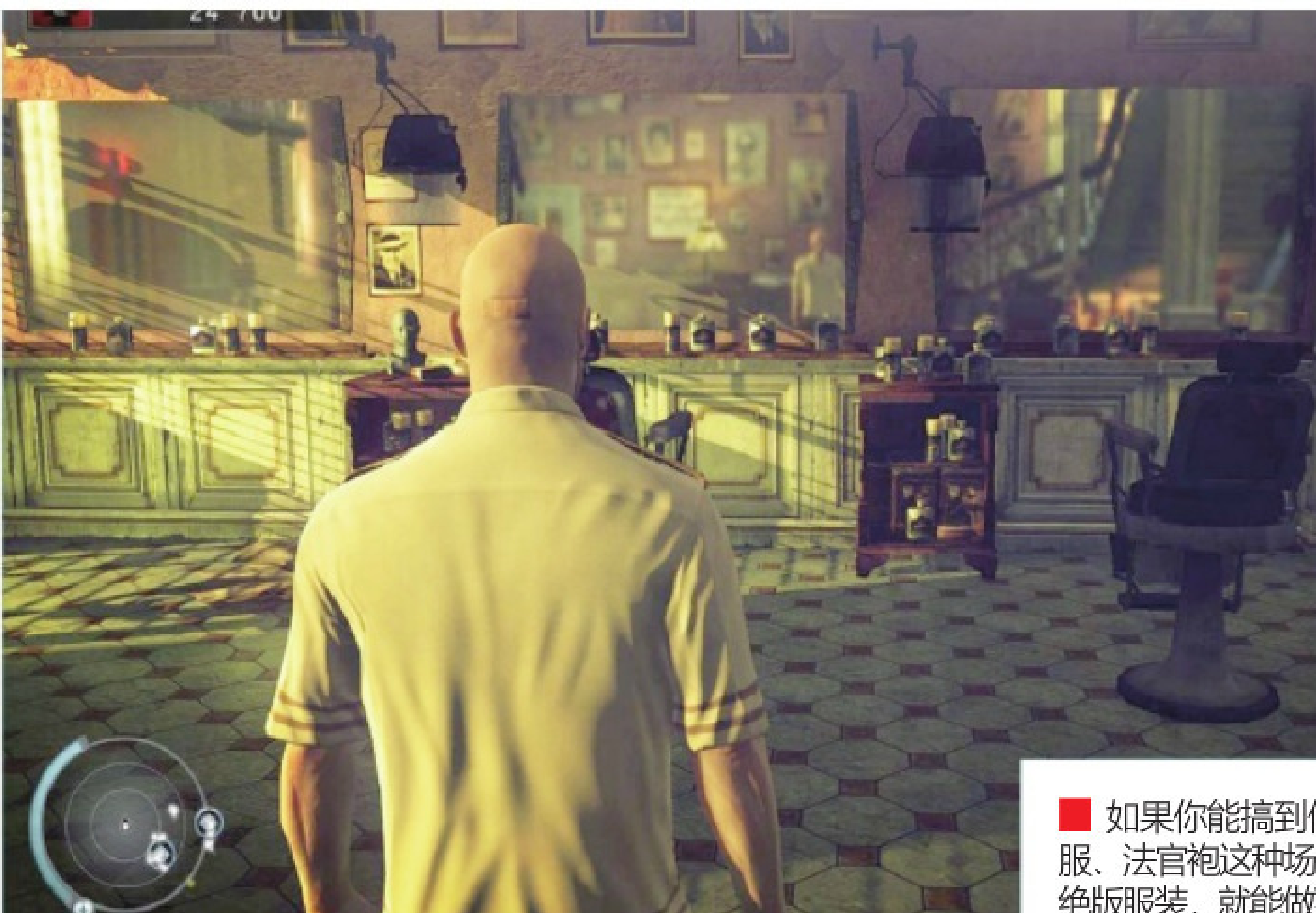
以巴黎任务（Curtains Down）经典的换枪谋杀为例，在从前台得到内应提供的那支长着道具枪外形的“真家伙”之后，玩家此时断然不可能知道它的用途。需要从歌剧表演的行刑场面中得到启发，然后混入内场，跟随饰演刽子手的演员找到化妆


■ 47做了一次临时法官，还有参与庭审的脚本场面


■ 看似开放的场景，实际的自由度却不像想象中那么高


■ 使用Instinct技能掩人耳目也需要考虑同卫兵的距离


■ 由于任务改为了关卡方式，很多任务目标都显得相当无聊

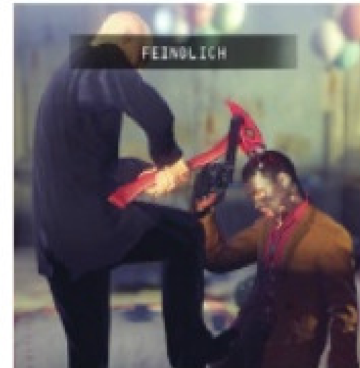

■ 如果你能搞到像理发师傅工作服、法官袍这种场景中只有一件的绝版服装，就能做到横行无忌了

间。躲在壁橱中，利用他下次表演结束后返回补妆的间隙实施换枪，再由他假戏真做，实现“为艺术献身”的人生追求（Alvaro D'Alvade，歌剧演员兼虐童犯）。即便是这关的吊灯砸人杀人方式，也需要47潜入到顶棚位置设好微型炸弹，再回到观众席上等待时机按下触爆键，绝不会到《宽恕》里朝着绳索开一枪就能召唤“精确制导炸弹”的地步。而正是因为地图过小、意外触发点的提示的位置过于明显，《宽恕》的玩家只要对着事故隐患位置按一下Y键，即可看到目标傻呵呵地跑来，然后表演各种丰富多彩的自杀活动了……

在《宽恕》里，除了唐人街、黑水公园等几张地图尚保留着以往“有限空间，无限可能”的风格以外，大多数任务的碎片化倾向都相当严重，过于明确的任务目标和过短的行动路线，导致以往宏观的“计划”被微观的“计算”所代替了。本作将玩家所有行为全部量化的评分系统是一大特色，47所有的高调行为，包括在中立地区引起敌人的怀疑，都会造成大额扣分。从表面上看，不触发警报，不对目标以外的敌人实施侵略性行为依然是SA评价最基本的规则，因为一旦你杀了人，占据分数奖励大头的SA奖励额就被取消了。然而在熟悉游戏的评分规则后，玩家就会发现这个看似严格的系统，设计思路其实是相当暧昧的：一个完整的任务被本作章节制的表现方法分割成许多独立的场景，在没有目标的“段落”中，你肆无忌惮的勒人、绑人举动并不会影响到SA评价的获得。为了延长流程，场景中安排了许多挑战奖励，其中就有与“刺客”身份相背离的项目。以往的SA评价要求我们保持低调，像死神一样游走于敌人的巢穴之中，然后在不经意间带走目标性命，再悄无声息地到达撤退地点。而现在，玩家需要像一个精明的会计那样，对自己的行为进行利益最大化的计算。光低调不行，还要想办法赚取一定的外快，否则即便能够让自己的行动符合过往SA的标准，分数不过线也是白搭。

结语

6年之后的重出江湖，47不仅要面对一干竞争对手的挑战，还要适应当下玩家的口味。如今这位不太冷的光头从“文艺”向“流行”的转变，以及游戏方式彻底倒向动作潜入，造就了这款同系列固有风格出入极大的作品，结果自然是有人欢喜有人愁。近期Square Enix宣布旗下的蒙特利尔工作室将会负责下一作的制作，与IO一道启动CoD式“一年一作”的开发模式。那么，他们究竟会让47在大众路线上越走越远，还是能够把握新老玩家的不同需求，推出不同侧重点的新作，让“沉默杀手”的血脉得以延续呢？



暴力惩罚

高调行为的结果不仅仅是曝光，而且还会造成四位数程度的大幅度扣分



给Lenny喜爱的匹萨下药，和在理发室内将其勒晕的效果是一样的，但获得的分数却大相径庭



评价系统将你的行为全部量化，如果得不到高评价，也很容易在这里找到问题之所在



为了和内场的酒保说话，你可以制造误会，让酒鬼们互相厮打



如果不计算过小的地图面积，“唐人街之王”这个任务还保留着正宗“终极刺客”的风范



最后一次看到47的脑后条码，然后他就用刮胡刀给削了

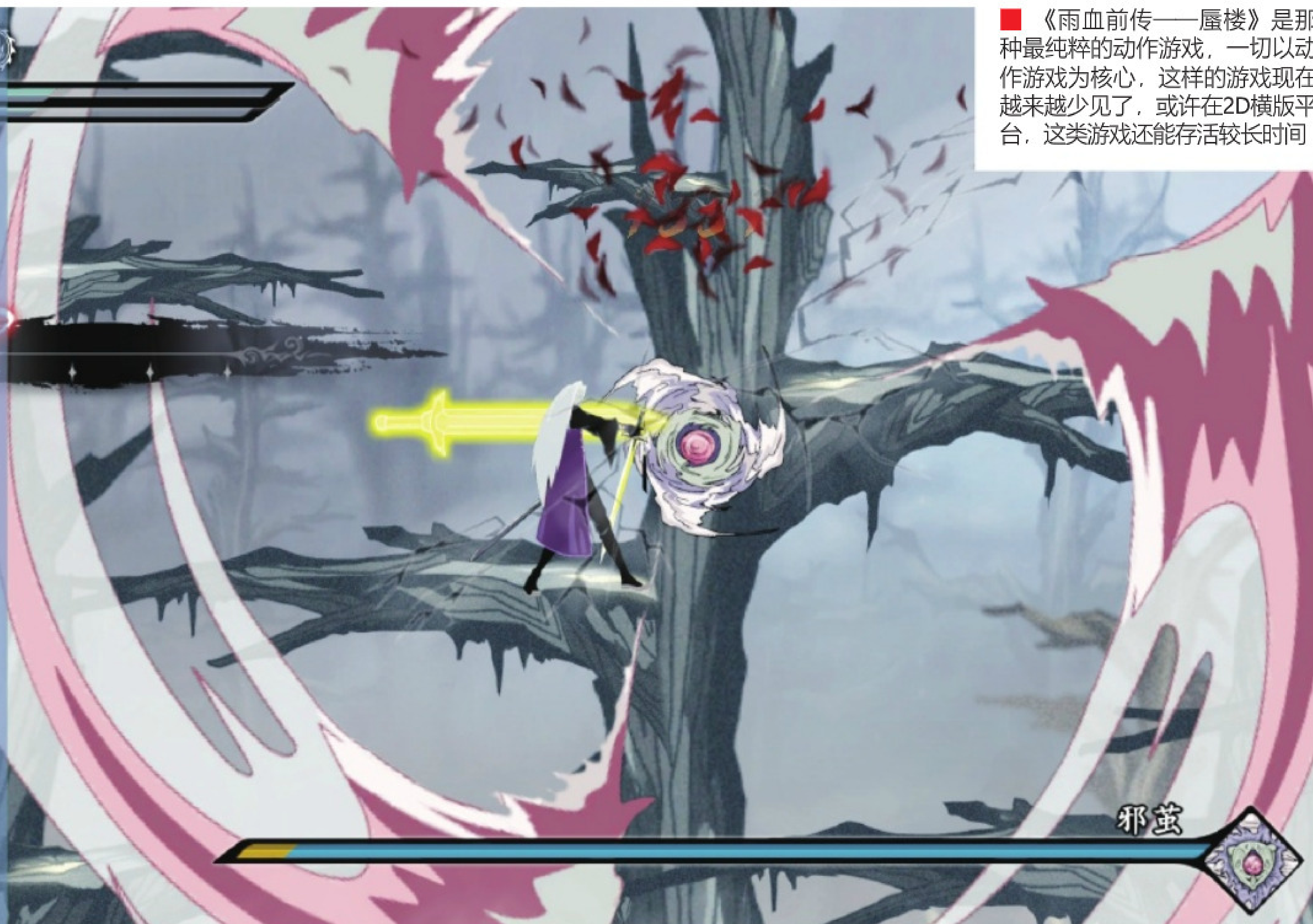
■晶合实验室 Oracle

国产游戏：RPG之外的选择

一个是国内游戏公司打造的武侠动作游戏，走的是商业化路子；一个是国人独立开发的横板动作游戏，靠的是一腔热情。二者同为ACT，风格却截然不同。我之前仅把它们当成“RPG之外的选择”，结果是，游戏素质出乎意料，市场反响却在预料之中。

风卷残云
Kung Fu Strike
类型
动作
制作
秋千软件
发行
百游
发售日
2012.4.25

雨血前传
蜃楼
Rainblood: Mirage
类型
动作
制作
灵游坊
发行
游戏吧
发售日
2013.1.15



■《雨血前传——蜃楼》是那种最纯粹的动作游戏，一切以动作游戏为核心，这样的游戏现在越来越少见了，或许在2D横版平台，这类游戏还能存活较长时间

今年年初，随着《仙剑奇侠传五前传》的发售，国内单机游戏业经历了一个小小的井喷。不仅难得地有《超级街霸Ⅳ街机版》这样的代理大作发售，国内精品独立游戏《雨血前传——蜃楼》也终于迎来了发售日。《蜃楼》是一款横版ACT，上一款国产ACT是什么来着？哦对了是去年的《风卷残云》。姑且不论素质，这年头除了某国产打枪大作抱了大腿，敢于尝试非RPG类型的，都算是精神可嘉，为回合制RPG当道的国内单机游戏市场注入了一丝新的活力。而更让人惊喜的是，这两款ACT都有很高的素质，风格鲜明，耐玩度高。特别是《蜃楼》的动作系统，即便是放眼世界，也达到了一流水准，算是2D横版游戏最强之一了。

动作饭的福音

由于《蜃楼》属于独立游戏，此类游戏会较为明显地反映出开发者的个人品味。之前我们得知《蜃楼》的开发者是Capcom粉丝，喜欢“鬼泣”系列。游戏发售前的一系列宣传视频也体现出了这种倾向——视频里以空中连续技居多，招式很碎，熟练流畅的衔接让人眼花缭乱，双主角还能即时切换并带入到连段中。左殇的剑气无论从外形还是打击方式，都很容易让人联想到《鬼泣3》里维吉尔的幻影剑。以“鬼泣”的参考系来看，之前在这方面做得最好的是XBLA上《洗碗工——吸血鬼的微笑》，被不少人称为“2D版‘鬼泣’”，素质过硬，手感出色。但和《蜃楼》比起来，除了动作更流畅，《洗碗工》在动作系统上的短板显露无遗。《蜃楼》的动作系统是我近几年在横版游戏里见到的最优秀的，初看之下有一些“鬼泣”的影子，但只要稍微深入研究一下，就能发现这个原创动作系统的魅力所在。

《蜃楼》的动作系统完成度之高，简直让人难以相信前作还是一款RPG游戏。两个主角，魂与左

殇，分别代表两套截然不同的攻防体系，可在战斗中无缝切换（有CD）。魂的核心在于瞬身，在敌人攻击前一瞬间瞬身，使敌人攻击到自己的残像，便触发强力反击技能，因此主要以运动战为主，在敌人出手前更快地出手。到了左殇这边，则完全变成另一种思路：左殇可用剑气护体，每道剑气可抵消一次攻击。更进一步地，在受攻击前一瞬间召唤剑气防御，同样可触发强力反击技能。这两个“瞬间”，是《蜃楼》动作系统的关键。乍看之下，左殇擅长以静制动，只要找到瞬间的防御机会就能以不变应万变。但这只是表面现象，在高手手中，由于突进技和御剑飞行（相当于空中Dash）的存在，左殇一样能主动出击，打得风生水起。剑气的派生技能千变万化，近可防御，中可牵制，远可追击，还兼具定身效果。配合魂的高速移动与快速输出，战斗华丽度极高，更关键的，是有相当高的自由度——由于受日式ACT影响很深，《蜃楼》也能通过各种取消技来实现无缝连携。这种看似有各种条条框框，实则可以用玩家自身的水平来克服的设定，正是《鬼泣3》和《鬼泣4》的魅力所在。如今新DmC早已将其丢掉，这一特色却在国内的《蜃楼》里发扬光大，真是让人百感交集。

除了兼顾深度和爽快度的动作系统，《蜃楼》的游戏内容可以说处处在为ACT爱好者服务。战斗中的评价与过关总评，这个必须要有的，不多说了。通关之后还不过瘾？通天塔（类似《鬼泣4》的血宫）在等着你，强力敌人和Boss连战都非常有挑战性，支持双打合作也显得十分厚道。这还没完，《蜃楼》居然还提供了一个对打模式，且不说平衡性如何，光是如此丰富的模式，在清版ACT本来稀缺的今天就足以让动作饭们大呼过瘾了。

扬长避短

《风卷残云》是国人自己制作的武侠ACT。打着“武侠”旗号的网游有很多，但动作系统实在让人无法恭维，这一定程度上源于网络游戏自身的局限。中国武侠全球知名，之前也不乏有一些国外游戏公司尝试制作中国武侠题材的作品，国产单机游戏却缩在RPG的温柔乡里，不敢越雷池一步，很久都没有一款体现武侠精髓的动作游戏，实在可惜。因此《风卷残云》的意义不仅仅是一款动作游戏，它与偏向日式ACT的《蜃楼》不同，更多地代表了“中国功夫中国造”。

《风卷残云》的游戏规模正好维持在“比大作小一点，比小品大一点”的水平，能将玩家的心理期望维持在一个合理的区间，先前XBLA下载游戏的定位也为游戏加分不少。在此之前，国产游戏基本都是“自产自销”，主题永远是国外玩家难以理解



V哥参上

左殇的剑气看上去与《鬼泣3》里维吉尔的剑气非常相似，并且左殇和维吉尔在外形气质上还有些许相似之处，不过在《蜃楼》里，剑气的作用比幻影剑大多了



《蜃楼》里不乏造型各异的怪物，与同类游戏一味的巨型Boss比起来，本作的怪物设定倒是很有特色



打到S评价后，画面会进入全屏特效状态，爽快感大增



由于成本原因，《蜃楼》的人物帧数比起《山克》要差不少，动作稍显僵硬，不太顺滑，但夸张的打击特效弥补了这一不足



巨型机关这场Boss战，与其说动作多一些，不如说解谜多一些



玩家可以双人合作过关甚至打塔，两个角色可以很好地互补



水墨风

《风卷残云》的开发在很早就开始了，当第一个视频在YouTube上发布的时候，正值《街头霸王4》最热的时候，有不少人质疑游戏过多地模仿了“街霸4”的水墨风格，等到后者都快过气了，游戏才正式发布

的“中国爱情故事”。且不说XBLA版能给《风卷残云》带来多少收益，这种“走出国门，走向世界”的先天优势是很多仅将目标局限在国内死忠的国产游戏不能比拟的。

另一方面，在游戏画面上，《风卷残云》也尽量避免技术方面的不足，充分发挥了自己的优势。卡通渲染和水墨效果很好地掩饰了贴图和特效的不足，还让游戏画面充满了中国风。国内玩家比较注重剧情，《风卷残云》的剧情虽简单，全程中文语音却让人倍感亲切。总之，在表现力方面，本作虽然成本有限，没有先进的图像引擎，也缺乏足够细腻的美工，但在主要以远景俯视或横版为主的游戏场景中，这些问题并不突出。反倒以流畅的运行效果、专业的配音，尽量为玩家提供一个舒适的游戏体验。对比个别国产游戏，片面追求自己不熟悉的先进引擎，却在优化方面一塌糊涂，语音支持也是千呼万唤始出来，《风卷残云》算是很厚道了。

当中国功夫遇到ACT

正如《风卷残云》的英文名《Kung Fu Strike》所试图展现的那样，游戏的卖点就是功夫。中国功夫扬名世界，能表现出个中精髓的游戏却寥寥无几。早年BioWare试图用ARPG的方式将功夫搬到《翡翠帝国》里，却最终没能迈过东西方文化之间的鸿沟。世嘉著名游戏制作人铃木裕来中国沧州实地考察八极拳，还拜了吴连枝老师为师，成为入门弟子，经过数年研究，才将八极拳忠实地还原在了“VR战士”系列里，用游戏表现功夫的难度可想而知。《风卷残云》的制作组既没有BioWare的大手笔，学习铃木裕也不太现实，但他们有得天独厚的优势——这是一帮中国青年。

于是我们看到了原汁原味的中国功夫演出效果，主角罗劲举手投足间尽显功夫精髓——普通人眼里的功夫是什么？花拳绣腿呗。与好莱坞新派动作电影里拳拳到肉，干脆利落的动作不同（这一风格也反映到了游戏里），在文化载体中，功夫给人的第一印象就是架势，每个动作连贯起来都便具有特殊的美感。正是这个微妙的差别使得一板一眼学习动作的《翡翠帝国》很难被东方玩家接受。中国人自己做的游戏则在这方面要得心应手得多，无论是扫堂腿、回旋踢还是金钟罩、铁布衫，演出效果都与我们在主流影视作品中看到的风格一致。其中的奥秘，大致可以归为一个词——流畅。

可以说，游戏的整个动作系统都是为“流畅”来服务的。为了使行云流水的动作节奏不被破坏，不仅普通攻击被赋予了严格的拳法套路，制作组还别出心裁地提供了一个“跳跃攻击”按键。与普通ACT“先跳跃，再攻击”的按键顺序不同，在《风卷



■《风卷残云》初期提供了简单明了的教程



■ 四格漫画形式的过场动画较为传神，还掩盖了技术上的不足



■ 同时对抗两个高难度Boss，让很多玩家叫苦不迭



■ 这场Boss战由于是横版视角，提供了类似格斗游戏的体验



■ 擂台战的强度和难度都很大，特别是在缺乏强力技能的情况下

残云》里，跳跃攻击被集成在一个按键里，这使得人物动作可以无缝连接。在闪避下段攻击的同时造成上段攻击。为了保持流畅，游戏还提倡玩家长按攻击键来进行暴风雨般的密集攻击。在面对敌人攻击的时候，也不鼓励消极闪避，而是倡导玩家见招拆招，找准时机完美防御，为自己创造有利局面。即便是面对敌人的必杀技，游戏也鼓励你在恰当的时机使出相应的必杀技，造成更大的伤害。换句话说，只要你手疾眼快，完全可以游走在数名敌人之间，惬意地使出一套连招。相比打打就跑的主流ACT战斗模式，这套理念算是比较先进的了。

功夫的皮，“刷子”的骨

《风卷残云》是少有的纯粹ACT，它的全部内容就是战斗。你大致可以把它理解为加了简单剧情的《鬼泣4》“血宫”模式。玩家不断重复“战斗刷钱—买技能装备—继续战斗”的循环。这么一来，人物成长与战斗系统便代表了全部的游戏性。可惜的是，《风卷残云》的战斗系统流畅有余，深度不足，使得游戏缺乏足够的耐玩度。游戏太过追求招式表现形式，忽略了不同招式的性能差异，玩家始终只用一两套有效的招式进行战斗。这是多数ACT的通病，可惜制作方对此的解决方式居然是“随机技能获取”的设定。我们大致可以从中看到制作方的用意——通过随机性来人为增加游戏的耐玩度，迫使玩家不断去刷技能。于是，本该循序渐进的游戏节奏被彻底打乱，在前期和中期，战斗对玩家的反应能力要求太高，导致难度居高不下，玩家叫苦不迭。上网一找攻略，建议只有一个字——刷。而一旦刷到了强力技能，后期的战斗又骤然轻松。这种头重脚轻的难度设置，除了变相增加游戏时间，吓跑不少玩家，对游戏体验的提升是微乎其微的。

预料之中的结局

在如今的国内做非RPG的单机游戏会怎样？尽管无数人都在期待一款游戏来突破困局，但现实就是如此残酷——RPG依然吃香，《仙剑奇侠传五前传》首周就卖了50万套。《蜃楼》的发售日被发行商定到和《仙剑奇侠传五前传》同一天，这一充满商业意味的决策让《蜃楼》从一开始就注定了弃卒保帅的命运。10万套，对一个“小众”的类型来说，已经不算少，但相对于超高的素质、厚道的包装、低廉的售价，10万一点都不算多，而且很快就过气了，无法像“仙剑”那样形成一个长久的讨论氛围。至于《风卷残云》，若不是《蜃楼》的发售又促使我回顾了一下近年来的国产ACT，我都快要忘记去年还有这么一款游戏了。



街机魂

双人对打模式完全不是必要的，但《蜃楼》依然在游戏里加入了这个模式，纵观整部游戏，对双打的支持度比同期的绝大多数作品都强很多，大概是开发者想让玩家在家里和好友一起回味街机的感觉吧



■“瞬时操作”在这两款游戏里都有体现，对时机的把握到底有多准确，是玩家游戏水平的最好验证



■ 左殇孤身一人走在云海中的锁链上，画面元素简单却不单调，意境唯美



■ 防御反击、见招拆招固然很美好，怎奈我们经常要面对十几个敌人的大型战斗，人多手杂，完全拆不过来



■ 在《蜃楼》的结局，左殇与魂从蜃楼飞身跃下，故事在此戛然而止，让我们期待下一作的到来

■晶合实验室 Oracle

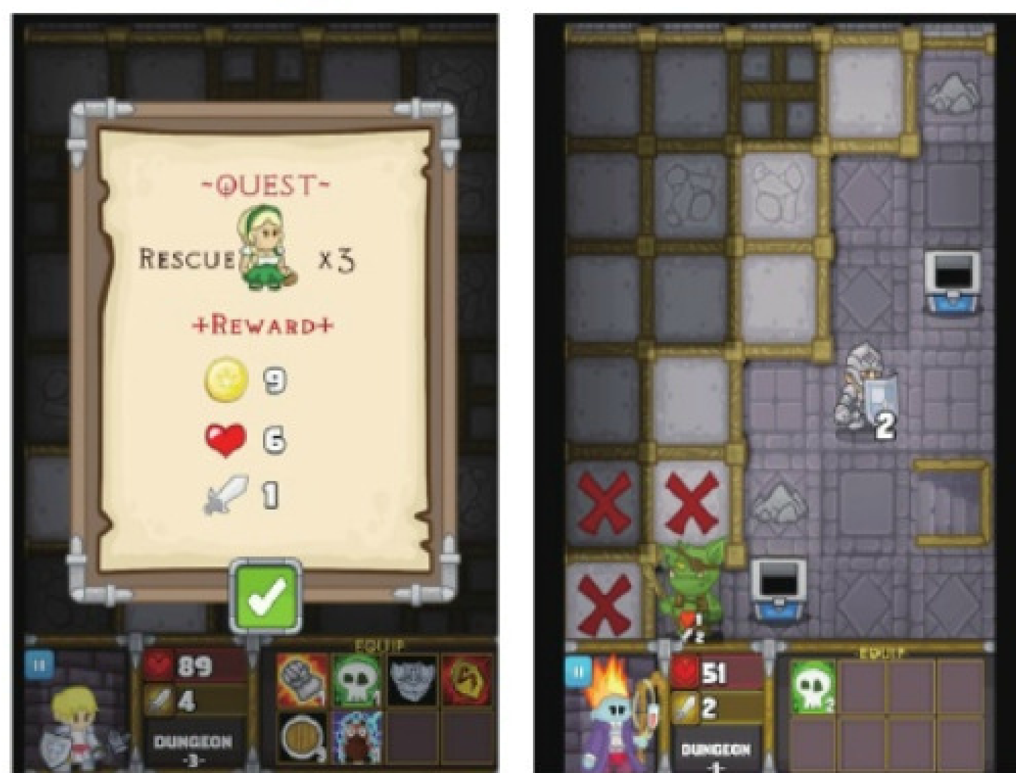
奇幻“扫雷”

移动触控游戏如何与传统游戏区分开来，怎样发挥自己的优势？移动平台的优势是直观、简便，随时都能拿起来玩一会，如果在这个基础上能有一些深度就更好了——我说的就是《步步杀机》这样的游戏。

步步杀机
Dungelot
类型
益智
制作
Red Winter Software
平台
iOS
最近更新
2013.2.16

即使在移动平台，《步步杀机》的操作也算非常简单了。理论上，这是一个RPG游戏，你扮演一名圣骑士或法师，探索神秘的地牢，跟各种怪物作战，获取宝物，触发随机任务。但事实上，《步步杀机》的游戏方式就跟扫雷似的，你连自己的角色都不用控制（你的角色只会躲在UI里，作用跟头像没什么区别）。只需要将“地砖”一块一块地翻开，就代表你探索了这块区域，然后接着翻开视野里的其它地砖。一旦翻出怪物，你便看不到怪物身后的物品，必须将其杀掉才能继续探索。给人的视觉效果也跟扫雷一样——怪物就是雷，影响范围就是周围的8块地砖。整个探索过程，就是点击、点击、再点击，没有任何复杂的操作。

然而就这么一个玩法异常简单的游戏，却可以对玩家产生极强的吸引力。《步步杀机》有点像最近很火的《我叫MT》，都是在极度简化操作和画面结构的前提下，保留了核心要素。《我叫MT》保留了源于《魔兽世界》的职业、副本、装备和技能设定，人物却以最简单的卡片来表示，连打怪动作都没，玩家们照样刷得风生水起。《步步杀机》也一样，基本只保留了探索要素，你的唯一目标就是下到尽可能深的地下城。为了简化操作，所有职业技能全是被动的，你只需要点点点。游戏很好地抓住了玩家对未知的好奇，所谓“步步杀机”，你永远都不知道你会点出什么，下一层有怎样的怪物和道具，一上手就停不下来。一路点下去，不知不觉，这个游戏就消耗了你几个小时的时间。P



■ 随机出现的任务和NPC为你的探险增加了很多不确定性

■晶合实验室 Oracle

萃取精华

接着上文继续说，什么样的游戏适合移动设备？除了《步步杀机》这种另类游戏，移动设备上还有一个流行最广的类型——跑酷。你什么都不用干，角色自动向前奔跑，只需要划一下屏幕或倾斜一下设备就够了！

神庙逃亡2
Temple Run 2
类型
跑酷
制作
Imangi Studios
平台
Android/iOS
最近更新
2013.2.2

坦白地说，《神庙逃亡》也是一款“成功了，但不知道是怎么成功的”的游戏。初代的《神庙逃亡》被很多人看做是跑酷游戏的奠基者，从某种程度上的确可以这么说，自从《神庙逃亡》之后，跑酷游戏就如同雨后春笋般在移动平台上冒了出来，就如同《愤怒的小鸟》以后，无数抛物线轨迹游戏也蜂拥而至。但是，跑酷这种游戏，在30年前FC上的《南极大冒险》里就出现了啊！《神庙逃亡》凭啥火起来的？你可以说是凭借转向之后的未知给人的心理刺激，但其它游戏，像《地铁跑酷》《滑雪大冒险》，也有很多为人称道的设定啊！但只有《神庙逃亡》获得了如此广泛的成功，到了2代，游戏发售后2周之内下载量便超过5000万，轻轻松松破了《愤怒的小鸟太空版》的记录，只能再说一次，移动平台真是个造神的好温床！

由于和《愤怒的小鸟》一样，谁也不知道《神庙逃亡》是如何成功的，开发商也不知道，所以续作的表现很迷茫——于是只好强化了一下前作的元素，再从市面上多如牛毛的跑酷游戏里找点有趣的点子。二代操作方式没有变化，画面相对于初代提升了不少，场景更壮丽了，机关更多了，有钢索、矿车、悬崖、陷阱这几个新玩法。这一代支持死掉后原地复活，复活需要昂贵的钻石——与时俱进的IAP！

总而言之，这是一个合格的续作，但也仅限于此，论价值不如初代，但人气却空前高涨。2代成功后，很多人总结出了不少理由，但其实这只是跑酷游戏的成功理由，而非《神庙逃亡2》的。而从2代的内容来看，这个系列已经有些固步自封了。P



■ 游戏场景相对初代开阔了不少，让人心旷神怡

■策划 本刊编辑部 执笔 ■CaesarZX、Oracle

铺设死亡之路

一条恰到好处的难度曲线、一条设计合理的地图路线，外加一批作用迥异的炮塔，那么你就能玩到一部合格的塔防游戏。于是两个问题出现了：第一，所有塔防都能做到这3点；第二，已经有无数塔防游戏了。只有在这3个方面中至少突破一项，才能与众不同。



■ 时隔4年，《坚守阵地2》相比初代有了很大变化，流行元素更多，也更具商业气息，不变的，则是迷宫塔防那高自由度的灵魂

坚守阵地2
Fieldrunners 2
类型
塔防
制作
Subatomic Studios
平台
iOS/PC
发售日
2013.1.10

塔防在移动平台的泛滥成灾是我最看不下去的现象之一，几乎所有的同类游戏都换汤不换药，重新换一张皮就又能卖你2刀3刀甚至更贵。我甚至坚信那些爱玩塔防的人是不是每隔一段时间就被黑衣人消除一次记忆。多年来，忍受着对同质塔防游戏的反感，我依然会坚持玩到手的每一款塔防，可我依然没找到任何一款能与《坚守阵地》相提并论的游戏，直到这个系列的第二作出现。

不确定的美

世上本来没有路，走的人多了，也不会有路。

当你在那些红衣小兵面前摆下第一座炮塔的瞬间，世界再也不同了。刚刚上手的你的第一反应往往并不是有策略地布置你的炮塔，而是手忙脚乱地封堵他们的去路——因为你不知道他们会往左还是往右走。敌人的死亡之路，需要你自己来铺设，这便是塔防游戏的一个经典类型——迷宫塔防，也是最核心，最为塔防爱好者痴迷的类型。初代的《坚守阵地》是非常典型的迷宫塔防，作为最早支持iPad的iOS游戏之一，初代以精美的画面夺得了不少眼球。一条由密密麻麻的炮塔组成的死亡之路从左到右贯穿屏幕，蜂拥而至的敌人穿行其中，这就是初代《坚守征地》给人最深刻的印象。以常规游戏的眼光来看，初代是极不合格的，与《国王守护者》这种一关换一张地图的塔防游戏比起来，《坚守阵地》的地图种类极少，直到现在也就5张，售价却高达50元人民币。但在迷宫塔防爱好者心中，5张地图却能打发漫长的时间。因为地图的自由度极高，路线完全由自己打造，怎样放置炮塔，怎样打造最优线路，都存在极大的发挥空间，以至于在2代发售前长达4年的时间里，初代一直是iOS塔防游戏必玩作品，足见其魅力。

发售于2012年7月的《坚守阵地2》，在延续了核心深度的同时，也增加了诸多流行元素，整体

因地制宜

从Loading界面开始，游戏就将地形的重要性揭示给玩家了，近处的壕沟、远处的桥梁，连接起丰富的策略性

显得平易近人了很多。地图数量大幅度增加，还增加了路径辅助。但这个设定并不会让炮塔的部署变得简单无脑，只是增加了一些人性化。路径辅助只能显示敌人的“理论最短路径”，但实际上，你面对的是一波数十甚至上百个敌人的洗礼，而2代最可怕的地方就在这里：每一个敌人都有自己的物理体积，当一波排列紧密的敌人同时冲向一个炮塔并转向时，自以为准备充分的你会看到令你难忘的一幕：那原本密密地挤在一起的红色队伍就像刚刚射出橡皮管的水流，冲击着这座炮塔四散开来，各奔东西，俨然像那种模拟颗粒物理的小游戏，为防守增加了不少变数。

策略的加强

理论上说，玩家在路线的铺设上是随心所欲的，因此你可能觉得这游戏就是要把路线铺得越扭曲、行程越长越好，这对初代来说是一条黄金真理。然而在2代中一切都不同了：确保路径足够长依然重要，但不再是必胜法宝。由于立体空间的引入，敌人路径可以出现交叉，也就是说只要摆设得当，可以让敌人在同一块区域“重复”经过或者停留更长时间而不必铺更长的路。这一点是平面地图永远不可能做到的。在安排每一座炮塔和路线的相对位置时多动一点脑筋，你就能事半功倍，用最少的投入和最精简的路线实现最高效率的杀伤。

2代的炮塔类型比初代丰富数倍，这也大大扩展了上述理念的施展空间，而炮塔功能之间的千差万别也让策略性随之加强。玩家可以打破初代的黄金真理，利用炮塔和立体地形，让敌人在一个有限的交叉回转区域内受到300%的折磨。小范围和大范围杀伤炮塔的引入更是能让这一小块区域变成人间地狱；利用5块钱的廉价机枪塔制造迷宫墙，并在后期升级或者更换的老套路尽管依然适用于2代，但这会大大降低对各种立体地形的利用率和策略性，而且迷宫的存在会削弱许多特殊技能炮塔（比如只会横纵贯穿攻击的激光炮台），有时候一条笔直的长廊要比来回曲折的羊肠小道来得更贴心。

榨取剩余价值

2013年1月，也就是距iOS版发行后半年，《坚守阵地2》的PC版也来到了玩家面前。其实近两年在Steam的推动下，有不少移动游戏都相继发布了PC版本，初代《坚守阵地》也于几个月前进驻Steam。这本是一件皆大欢喜的好事，但因为移动游戏工业独特的发展轨迹，从iOS到PC，并不如从主机到PC那般“无缝”，我们也能从《坚守阵地2》的PC版上看到这种反差。初代的《坚守阵地》采用的还是淳朴的内容收费模式，玩家花钱买游戏，然后再花钱





游戏会在新地图的教学阶段为玩家演示“炮台迷宫”，玩家照猫画虎就能初步领略其中精髓



地形的存在，让玩家在放置炮台时，尽量因地制宜，实现最大收益



2代的画面精细程度非常高，拉近视角后可以清楚地看到丰富的炮台细节

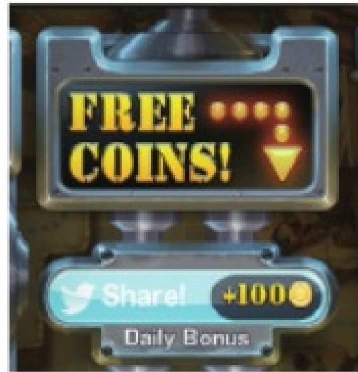


用密密麻麻的廉价炮台组成一路“炮台墙”，使敌人在其中绕行，是初代的经典场面

买新地图。但到了2代发售的时候，业界已经普遍转为增值付费模式，IAP（游戏内购）大行其道。最近发售的《真实赛车3》就是一个典型的例子。这个系列的前两作主打核心向，无论是画面还是内容，都被普遍认为是iOS赛车游戏的标杆，其收费模式也偏向传统，花钱买了游戏，就能享受到全部内容。自从制作组Firemint被EA收购后，《真实赛车3》屡屡跳票，大家猜测EA是不是在琢磨怎么给这游戏加上IAP，果不其然，《真实赛车3》真的变成了“真实内购3”。

扯得有点远，回到塔防上，iOS版的《坚守阵地2》发售于2012年，自然也顺应潮流，加入了增值内容。游戏中的炮塔分为两种，一种会随着你的游戏流程解锁。另一种则要花费金币才能购买，性能总体要优于常规解锁的炮台。金币的来源有两种，每场游戏结束后，系统会根据结果奖励玩家少量金币，实在心痒难耐，也能直接支付现金来兑换金币。这是一种非常标准的IAP设定——要么花钱，要么花大量的时间和精力去刷刷刷。值得赞扬的是，制作组在IAP和免费内容之间拿捏得很好，并没有带来明显的平衡性问题。初期上手是有点难，但随着对炮塔和兵种性能的理解，合理安放炮塔，两星难度还是有惊无险的。一路下来也能赚到不少金币，买几个心仪的“高富帅”炮塔。加之iOS版还有“安装试玩版即送最昂贵的奶牛炮塔”这种厚道活动，整体游戏体验并无明显的割裂，即你不会玩到中间突然发现必须得充钱不然就玩不下去了。

但同样的模式到了PC上，就完全是另一回事了。在开放性最高的PC平台上，单机游戏的IAP是形同虚设的，制作组显然也明白这个理，于是PC版的《坚守阵地2》取消了IAP，这很好。但悲剧的是，除了这一点，游戏再无任何改动了，于是金币炮塔被原样保留。这带来了一种不伦不类的游戏体验——IAP与增值内容是相随相生的，只有在IAP存在的情况下，增值内容才会有意义，这部分内容会被玩家自然而然地当作“增值”，即附加内容。在这种心理预期下，即便无法体验到这部分内容，玩家也不会有太大的心理落差。PC版的《坚守阵地2》关闭了“花钱买金币”这个通道，但玩家依然要支付大量的金币去购买高级炮塔。金币从哪里来？只能刷，别无他法，这个过程是漫长无聊的（没事拿起手机刷一把和坐在PC前刷好几把是截然不同的感受）。对PC用户而言，花钱买了游戏，一些好玩的内容（高性能炮塔）却需要进行大量重复性工作才能获得，这不是什么令人愉快的体验，显然不符合传统的内容消费习惯。这种不进行任何优化、一刀切的移植，让人感到惋惜。对此，除了祭出修改器，将金币调到99999，还能有什么办法呢？



老外的福利

系统会在结算界面提示玩家，只要分享到Twitter就能得到可观的100金币，但国内玩家只能望洋兴叹



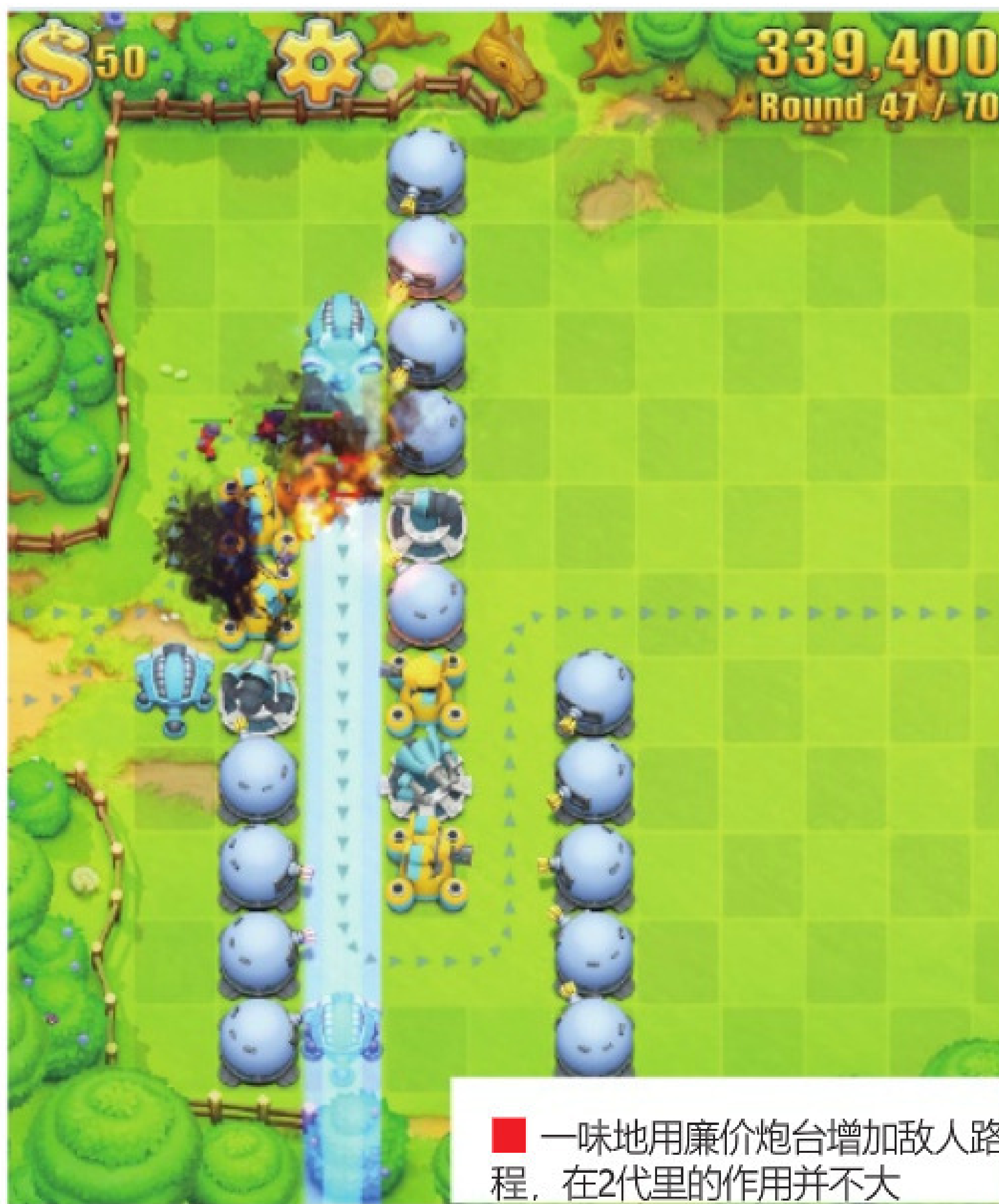
iOS版的菜单支持全局滚动，到了PC版就只能点箭头，连滚轮都不支持，放置炮台时居然只能拖拽，完全没为PC的操作做优化



地图界面比初代看起来气派了很多，场景和模式都很丰富



一张图显示《坚守阵地2》的体积碰撞特性——当大量敌人冲过来的时候，路径提示毫无作用



一味地用廉价炮台增加敌人路程，在2代里的作用并不大

■天津 半神巫妖

消逝的绿幕

游戏也好，电影也罢，这些工业化了的艺术形式要想发展，离不开技术的进步，但是技术的进步有利有弊。先进技术会自动淘汰那些跟不上时代的旧技术，而这些旧技术里也会有不少值得珍藏的好东西。

■ 真人过场对“命令与征服”系列有着特殊的意义，这一特征在“红色警戒”里也忠实地继承了下来，成为一种品牌象征



这几天窗外一直是灰色，原本清晰的街道看上去有了一种景深感，行人走着走着就突然遁入一片雾霭中，不留一丝痕迹。我欢喜地关上所有的窗子，享受着自己的房屋被浓雾包围的奇怪安全感。古语有云：“雪夜闭门读禁书”，这种让旧时文人最感刺激的精神意境我一直颇为向往。可惜在这个互联网的时代里，早已没有了“禁”这个概念。只得转而追求怀旧的我，想起了每隔几年就要重温一遍的几部美剧。

灰暗的阴霾天气很适合看看《X档案》，我拉上窗帘舒服地躺下，伴随着熟悉的Mark Snow的音乐，再次进入了这个充满外星人、阴谋论的世界中。虽然看过许多遍，但是我依然被《X档案》用几个影子、几道白光营造出来的悬疑、惊悚还略带一些空灵的气氛所打动。联想起好莱坞那些经典的B级片，我始终觉得拉上一块绿幕，辅之以几个演员和简单道具就能拍出一部触动灵魂的片子是一件很玄妙的事情。它们的导演到底运用了什么魔法，让这些小成本经典在电影工业迅猛发展、投资上亿的特效大片无比泛滥的今天仍有一席之地？

其实曾经也有那么一批天才，他们在另一项艺术——电子游戏领域里，同样拉起了一块绿幕，用同样不多的成本拍出过并不逊色的经典。但可惜的是，《X档案》后继有人，而这些天才的作品却早已消逝在了高科技营造出的炫目光影之中。

穆德说过，“The truth is out there”。我关上了电视，企图寻找一些真相，寻找关于消逝的绿幕的真相……

埃德加·胡佛终于去世了

在统治联邦调查局48年之后，埃德加·胡佛这位知晓美国近半个世纪的所有秘密、甚至拥有罗斯福夫人裸照的傀儡王终于在上世纪70年代初死去了，尼克松总统悲伤且高兴地在自己的私人日记中这样

写道：“他在一个适当的时候死了。”

这就是上个世纪美国开启70年代的方式：悲伤且高兴。嬉皮士文化、新纪元运动随后占领了这个国家，伴随着性、毒品与摇滚。

就在埃德加·胡佛去世一个半月之后，诺兰·布什内尔创建了雅达利（Atari）公司，名字来源于日语中的围棋用语：即将获胜的棋手发出的呐喊。雅达利随后便通过自己的王牌——《乒乓》游戏迅速推广了街机。1977年的Atari 2600也成为早期游戏机中最有名的一款，对后世影响极深。在第一款图形游戏诞生的20年后，电子游戏终于形成了一种产业，在街机、掌机、大学电脑以及家用电脑等不同平台上迅猛地发展开了。在这样一个奇特的年代里，《太空侵略者》《太空模拟》等宇宙战争、棒球、兵乓球等题材是游戏最常见的主题。直到70年代末，“龙与地下城”题材的游戏才开始出现，游戏制作者也终于能充分地挥洒自己的想象力了。

真正的突破问世于竞速游戏。70年代初有一款街机游戏叫做《The Driver》，这款由Kasco（Kansai Seiki Seisakusho Co.）公司研发的动作赛车游戏现在已经几乎无人知晓了。但是它身上同时笼罩着的两大光环却永载史册：其一是玩家需要根据屏幕提示迅速做出某项反应，这被后世认为是QTE的第一次实际应用。其二，它的游戏图像其实是预先用16毫米摄像机拍摄的全动态视频，它也因此被归为第一款加入真人电影的电子游戏。

1972年被公认为开启了电子游戏的第一世代，真人电影过场动画也几乎是在同时出现的。它为天才们提供了一个新的舞台，一个处于电子游戏艺术领域里的绿幕舞台，在这里，几个演员和几个道具照样可以拍出不朽的经典。如果我们把电子游戏过场动画的发展史也分为3个世代，那么1972年到1994年无疑属于第一世代。在这个世代里，真人过场动画如同沃土中的种子，萌芽着，积蓄力量并最终破土而出。

电子游戏尤其是街机，在随后的80年代初迎来了黄金时代，但是随着1983年雅达利的《E.T.外星人》这款粗制滥造的游戏引发的电子游戏业萧条事件，电脑游戏市场于1984年迅速崛起并取代了家用机市场，北美的家用机市场也迅速被日本的任天堂所取代，但这一时期，使用真人电影技术的游戏却寥寥无几。经过了80年代的成长期，电子游戏产业在上世纪90年代初迎来了成熟的年代，电子游戏业的好莱坞格局——伴随着弱者被拆分和吞并，游戏制作预算水涨船高——逐渐形成了。

因此，进入90年代的电子游戏开始大作频出，等待了10年的真人电影终于有了施展才华的机会：1992年，蛰伏了20年的真人电影再次出现在



由此开始

寻找真相：真相尚未大白，灰暗的阴霾中我尝试寻找消逝的绿幕……



《沙丘2000》的真人过场动画颇具美剧风格



蓝色是人类皮肤的补色，用蓝幕作背景应该是最容易实现抠象的，但因为欧美人眼球多数为蓝色，所以绿幕居多



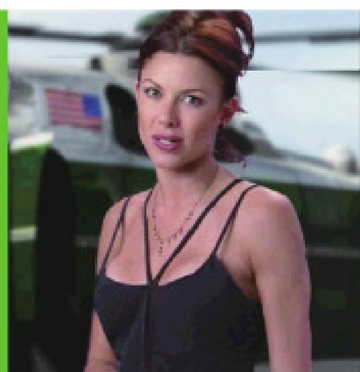


1992年《城堡Ⅱ》的故事点部分运用了黑白真人电影，宣告真人过场的归来



《银河飞将Ⅳ》封面上的马克·汉米尔和麦克·杜维尔

了首发于苹果电脑上的《城堡Ⅱ——围攻与征服》（Castles II：Siege & Conquest）里。这款Interplay Entertainment发行的战略游戏讲述了一个五大贵族为了争夺国王之位而大打出手的狗血故事。玩家扮演其中一名贵族，探索地图、建造城堡然后训练军队去征服。值得注意的是，此游戏的制作者中包括了莱昂纳德·博雅斯基（Leonard Boyarsky），这位后来《辐射》的艺术总监以及《暗黑破坏神Ⅲ》的首席世界设计师。在《城堡Ⅱ》中，玩家拥有一种叫做“故事点”的点数，利用这个点数可以选择不同的故事线，每个故事点的表现形式就是一段真人黑白电影。



演技派

《命令与征服2》的盟军特种兵谭雅，扮演者为现年45岁的美国歌手、演员Kari Wührer，2代之所以大受好评，一定程度上也要归功于这些专业演员

几乎是同一年，第一款真人镭射电子游戏《疯狗麦基利》（Mad Dog McCree）出现在了街机和世嘉游戏机上。这款游戏其实不能被称作真人过场电影，因为它的所有画面都是由真人电影构成的，玩家用镭射枪瞄准屏幕上的准星，射击美国西部的那些不法之徒，游戏体验真实而过瘾。

随后的1994年，真人电影过场动画出现在了大名鼎鼎的《银河飞将Ⅲ》，以及诸如《Wirehead》《Under a Killing Moon》这样并不为人所熟知的游戏里。电子游戏过场动画于1994年结束了它的第一个世代。在这个世代里，游戏过场起初基本都是静态的，基本是贴图和文字，只有进入90年后才涌现出越来越多的动画。真人过场就是在90年代初开始蓬勃发展的，当时还没有多少绿幕技术，大部分的真人过场都是用16毫米摄像机以拍电视剧、电影的方式拍摄的：虽然粗糙但是一丝不苟。这种制作态度无疑为1995年到2001年的第二世代中真人过场动画的辉煌埋下了伏笔。

欢迎回来，指挥官！

之所以将1995年定为电子游戏过场动画第二世代的起始，是因为在这一年里出现了《命令与征服》与《银河飞将Ⅳ——自由的代价》。

相比较“命令与征服”系列那无人不知的真人电影过场，《银河飞将Ⅳ》似乎没有那么高的知名度。但是就是这个《银河飞将Ⅳ》，开启了一个游戏过场或者说游戏真人过场的新时代——好莱坞大牌明星开始出现在游戏中了。

就像我刚刚重温的《X档案》第四季的《Never Again》这一集，它讲述了一个男子被自己的纹身所控制的故事，而很少有人知道给这个纹身客串配音的，就是刚刚获得金球奖终身成就奖的奥斯卡影后朱迪·福斯特。

《银河飞将Ⅳ》中出现的大牌影星，是在《星球大战》中扮演卢克·天行者的马克·汉米尔，和出演过《发条橙子》的老牌明星马尔科姆·麦克道维尔。从这部游戏开始，邀请好莱坞大牌明星为游戏配音或者出演真人过场动画成为了游戏业的新风向标——两种艺术形式开始融合了。尤其是Westwood于1999年发售的《命令与征服2——泰伯利亚之日》，其真人过场动画邀请到了出演过《异形》《终结者》和《勇闯夺命岛》的迈克尔·比恩以及《星球大战》中黑勋爵达斯·维达的配音者、《狮子王》中木法沙的配音者、出演过《野蛮人科南》等片的詹姆斯·厄尔·琼斯。此时真人过场动画达到了顶峰，那个时候各个游戏类型的大作都不计成本地采用真人电影作为游戏过场，甚至包括1996年的《上古卷轴Ⅱ——匕落》。除此之外，1996年的《生化危机》和1999年的《异域镇魂曲》中也都出现了真人电影过场。

不过时至今日，《上古卷轴Ⅱ》也好《异域镇魂曲》也罢，大家都逐渐淡忘了它们的真人电影片段，但《命令与征服》以及其衍生作品《红色警戒》的真人电影过场却始终无人会忘怀，尤其是那句“欢迎回来！指挥官！”更成为了游戏的标志。这不仅和真人电影过场在该系列中被大量应用有关，更和它塑造出的那些经典电影片段和人物分不开。

是的，真人电影过场也是过场，原本就是为游戏的任务之间的过渡、铺垫和收尾服务的，但是很少有一款或者说一系列游戏能像《命令与征服》这样，在短短几分钟一段的过场动画里塑造出如此多的栩栩如生、性格各异的人物形象来。熟悉该系列的玩家肯定忘不了NOD兄弟会的大头目凯恩，这个曾经被GameSpot、GamePro甚至Empire等各大权威媒体多次评为各类Top 100游戏人物之首的超级反派似乎拥有无穷的魅力，他本身其实就是真人电影过场的代名词和代言人。

凯恩，名字源于圣经中的亚当夏娃之子，是《命令与征服》世界观中NOD兄弟会的首领，扮演者为约瑟夫·库坎。库坎从1994年开始担任Westwood的过场动画导演，并且亲自出演了凯恩，没想到一举成名，他塑造的这位狂热、天才、狡诈的反派头子形象也许在电子游戏业将永远无人可以超越。玩家们肯定也忘不了《红色警戒》中的盟军特种兵谭雅、《红色警戒2——尤里的复仇》中的尤里等人物。这些经典的游戏人物抓住了1995～2001年这一真人电影过场的短暂辉煌期，深深地将自己的形象烙印在了玩家的脑海中。

美好的事物总是消逝得很快，2001年的《尤里的复仇》堪称真人电影过场最后的辉煌。因为早在1997年，原本打算在任天堂N64上发售《最终幻想Ⅶ》的Square发现N64的卡带容量不足导致CG穿插过于困难，最终抛弃了任天堂转投索尼。《最终幻想Ⅶ》在PS上的发售宣告了游戏过场一个新世代的萌芽——一个CG技术广泛应用于电子游戏过场动画的世代即将到来了。

绿幕的落幕

真人电影过场从上世纪70年代诞生，蛰伏了近



■《命令与征服3》的过场大多数采用了这种表现方式，即第一人称过场，角色都正视着镜头，表示在对“你”说话



■“黑勋爵”詹姆斯·厄尔琼斯在《命令与征服》里也有出演



■《命令与征服2》中的GDI指挥官迈克尔·比恩



■凯恩也出现在了最早的《命令与征服——红色警戒》中



■那个时代的游戏壁纸里，凯恩永远是第一位的



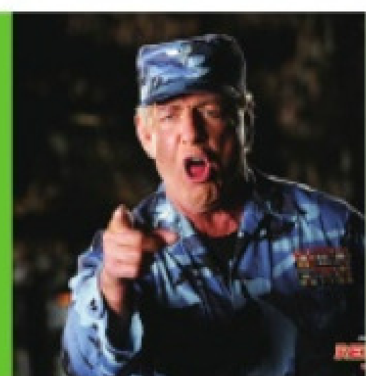
■很多人不知道，当年的《上古卷轴Ⅱ》也运用了真人电影



■谭雅大姐在《红色警戒3》的飒爽英姿依然不减当年啊



■即使是大手笔的EA，面对真人过场同样捉襟见肘，《红色警戒3》的演员质量参差不齐，经常会出现装扮和演技都较生硬的场面



本色出演

Ric Flair在《红色警戒3》里扮演的指挥官以脾气大著称，他现实中职业摔跤手的身份给了他这种霸气

20年后，在90年代初被广泛应用，直到1995年达到顶峰。它真正活跃的时间其实也只有10多年。

这不禁让我想起了《命令与征服》和《红色警戒》的那些幕后拍摄花絮：约瑟夫·库坎和几个演员在一块不大的绿幕前，摆上几张桌子，后面再挂上一面苏联红旗，就可以有模有样地拍摄起来。即便是后期制作时加入了许多3D的飞机大炮模型，这种解析度很低的过场动画仍旧给人一种粗糙感。这与后来3D大作的精美CG动画有着鲜明的反差，这种反差完全来源于科技的进步。

是的，科技的进步带来了电子游戏行业的又一轮革新，于是出现了世嘉退出硬件市场、任天堂落后于时代以及索尼领导地位巩固、微软粉墨登场等大事件，PC平台的网游也开始崭露头角。在游戏过场第三个世代里，CG技术最终取代了真人电影的地位，并在持续辉煌了5到10年后，自己也逐渐被预渲染技术过场动画所取代。

CG技术完全是建立在3D技术迅猛发展的基础上的，用CG技术制作出的过场动画辉煌大气，有如电影大片一般，其中的佼佼者包括了Square Enix的大型RPG，还有暴雪的一干大作。既然波澜壮阔的大场面都能用CG造出来，那么真人也自然就不再需要了，CG技术同样可以塑造出清晰可辨的游戏人物。

于是，绿幕逐渐消逝了。

我们必须承认科技的进步带给了玩家更好看的过场动画，但是也让虽然粗糙、但很有代入感的真人过场动画逐渐湮灭在历史中。就在我们准备哀悼真人电影的消逝时，CG技术自己也即将被淘汰了。

CG技术虽然精美，但很快游戏开发商面临了一个新的问题，那就是CG动画的造价太高。为了解决这个问题，游戏开发商们再次求助于科技的进步。科技也如约给出了答案：到了2006年，大多数的3D引擎都解决了贴图和点光源的问题，这也就为预渲染动画的问世打下了基础。所谓预渲染动画，就是游戏过场动画不再采用昂贵的CG技术，而是直接采用游戏自己的3D引擎来制作，比如2004年的《毁灭战士3》和2006年的《上古卷轴Ⅳ》等。

预渲染动画的好处是衔接感很强，动画里的人物、场景就是玩家在游戏中遇到的人物和场景，只不过经过了提前处理。而预渲染动画的弊端则是受限于游戏3D引擎，动画质量和CG技术做出的动画质量相比低了不少。在预渲染动画之后，又出现了更为先进的即时渲染动画。其实这些让玩家应接不暇的进步都和游戏3D引擎的发展分不开——"虚幻"和id Tech等知名游戏引擎的更迭，让游戏本身都快变成和当年的CG动画一样的效果了，更不用说过场动画了。

不过，无论3D技术在游戏、电影领域里怎么发



■《生化危机》真人过场的演员水准之高，不不亚于同名电影



■《最终幻想Ⅶ》用CG动画宣布了真人电影过场的没落



■暴雪为《虫群之心》制作的宣传CG再次达到了业内顶尖水准



■即时战略游戏《战争行为》的真人过场动画极具好莱坞气质



■采用了即时渲染动画的游戏经常会在画面上下加上两条黑边，就算动画开始了

展，也总有那么一些“守旧”的人怀念着旧技术：《蝙蝠侠》《盗梦空间》的导演诺兰不就坚持不拍3D电影么？绿幕技术在游戏过场动画中确实逐渐消逝了，但是并没有完全消失。

首先，“命令与征服”系列依旧坚持着自己一贯的传统，无论是三代还是四代，都坚持使用真人拍摄过场动画，辅之以CG技术和预渲染动画，当然“红色警戒”系列也是如此。除此之外，2008年的《使命召唤——战火世界》和2011年的《孤岛危机2》也采用了部分真人电影过场。

不过，除了这几位遗老遗少之外，真人电影确实很难再见到了，而随着“命令与征服”的没落，不知道电子游戏的绿幕是否会有一天真的彻底消失。如果真的有那么一天，那也许说明游戏引擎已经做到以假乱真了，但无论它先进到什么程度，真人表演的魅力是永远无法被取代的。

真相

真相，《X档案》最后一集就叫这个名字，穆德寻找了近10年的真相，其实他一开始就知道。游戏里消逝的绿幕也是如此，辉煌时大家就已经看到了它不可避免的没落。事实上在上世纪90年代末期，玩绿幕的冒险游戏才是最多的，这个以画面见长的类型特别喜爱当时看来堪称顶级画面的真人影像，甚至走火入魔，《X档案》的游戏版就堪称播片游戏，这显然和游戏业的发展道路是相悖的，只能火热一时而无法长久。在这一点上，电子游戏这一新兴艺术形式应该好好学习一下电影产业这个前辈，在核心元素不动的前提下，发展新技术是电影产业良性发展的根本原因。当然，真人电影过场也许不能算作游戏业的核心元素，但是最起码可以算作经典元素之一，理应受到保护，得以延续。

《圣经》的《旧约——传道书第一章》里有这样一句话：“因为多有智慧，就多有愁烦；加增知识的，就加增忧伤。”曾经许多人问过我它的含义，它是否在消极地阻扰人们获取知识。其实静下心来思考，就可以知道这句话中蕴涵的伟大智慧——这世界上最快乐的人，不正是那些没有太多智慧或者说思虑的人吗？他们每天过着简单的生活，享受着生活中点滴微小的快乐。而有智慧、知识的人因为了解得太多，因此苦于无法挣脱生活的羁绊，才愈加愁烦和忧伤。

游戏是不是也是如此呢？高科技的东西越多，那些曾经简单的、微小的快乐却逐渐离我们远去；沉醉于科技堆砌出的炫目光影中的玩家，麻木地通关着一款又一款接踵而来的游戏大作，连停下来稍加品味的时间也没有。

绿幕消逝，我们真挚的心不能消逝……



技术革命

在绿幕谢幕后，CG过场终究也逃不过全面失守的命运。像《阿兰醒醒》这样以剧情见长的游戏大量采用了即时渲染动画，未来我们终将迎来与游戏完全融合的无缝过场动画



■“质量效应”系列本身就是依据电影的镜头感打造的，自然也不需要真人电影了



■《X档案》游戏版简直堪称播片游戏，当时的AVG都流行这样



■“神秘岛”系列也有许多真人过场，还是制作组亲自上阵出镜



■CoD这种电影化的叙事结构都不再需要真人电影了，谁还会怀念消逝的绿幕呢？



■Cosplay是否说明是玩家对真人电影的一种怀念呢？

■上海S.I.R

游戏包装浅谈

国内曾有这样一个现象：玩家们购买正版的理由并非为了游戏体验，更多是出于完整的包装。虽然如今“完整的网络体验”比大盒子更实际一些，但出于习惯，老玩家们依然会对那些花花绿绿的盒子抱有满足感——热衷于游戏收藏的玩家更是如此，正如本文的作者一样。



■ 包装算得上是游戏业少数不变的事物，而成为了游戏文化的一个重要组成部分，让人感受到许多商品之外的情结

就像很多喜欢游戏的孩子一样，我收藏了很多游戏，最喜欢做的事情就是在一个静静的夜晚，工作或写作累了，将放在书橱最底层的那个抽屉拉开，翻阅那些至爱游戏的说明书。如今网络直销已越来越发达，零售游戏的说明书也越来越薄，或许有一天，我们会再也见不到实体游戏。趁着现在GameStop这些零售商尚未倒闭，本文将对林林总总的游戏包装来个评头论足，并纪念那个为收藏而买游戏的时代。

缘起

一切最好从我第一次接触到游戏说起。当时我父亲同事去日本出差，给我带回来一个饭盒大小的Game Boy。初版GB如今看来十分巨大，我当时甚至很难用两只手捧住它。随机还带了几张原装游戏，有“马里奥大陆”的前两代——每个GB玩家都有一盘“马里奥”，还有《Nemesis》这样的空战游戏和《马里奥医生》。所以我从小就很喜欢马里奥，在玩游戏之余，我想了解更多关于马里奥的事，所以我一遍又一遍地翻看那些日语的说明书。虽然看不懂里面的文字，但那时的说明书都会有一些独特的插画，有点像开发时的手稿，你很难从说明书之外的渠道见到这些图片。这些草图对年幼的我来说不仅仅意味着观赏性，更重要的是完善了我对游戏内容的想象——一款GB游戏的点阵可画不出这么形象的敌人。所以，从这时开始，我爱上了日本游戏，尤其对那些带有说明书的原装游戏情有独钟。

任天堂的黄金岁月

或多或少，我一周都会抽出一些时间去回顾那些过往的游戏，那个任天堂统治的时代，让人感觉一切都很美好。你可能会说我是一个食古不化的任天堂死宅，不过就像喷神James所说，Long Live the 16 bit，回忆正因不变而永存。好了，废话少说。

我最初接触到的箱说俱全的正版卡带便是GB版的《Nemesis》，它是Konami的名作《宇宙巡航舰》的移植版。GB的游戏全都是装在一个小小的纸盒里，有些类似FC同期纸盒游戏的包装。从纸盒拉出来，是一个用来托住卡带的塑料底座，上面有一本说明书，还有一张厂商回函——很奇怪，似乎到PS2时代，这种回函纸就消失了。这张小小的回函往往决定着一款老游戏的收藏价值，因为很少有人会保留回函，而更多的人将纸盒和说明书也丢了……为什么？这些东西根本就不占地方啊！

或许这都要怪任天堂考虑用户需要将卡带带到户外，所以每盘GB卡带都附赠一个透明塑料盒，所以如果你对包装不感兴趣，只需要留着那个塑料盒就足够保护卡带不受潮了。

早在Game Boy诞生之前，FC卡带便开始采用纸盒加上一个塑料托盘的做法，连SFC和N64也延续了这种包装。我并不是出于环保而反对这样的包装方式，但是纸盒真的很让人厌烦，这些带纸盒的老游戏几乎就没有一个是完好无损的！在收集任天堂游戏的时候，我不得不将视线移到MD的身上。看看这些漂亮的塑料盒，这就是为什么俗话说得好：世嘉专干任天堂干不了的。MD的盒子就像是那种装录像带的塑料盒，你将它打开，里面扣着游戏卡带，另一侧就是一本说明书，简单明了，而且实用。当你想收起来时，只需要将盒子扣上。我很少见到品相残破不堪的MD游戏盒，因为你根本不需要去保养它，只要把它扔在一边，再过十年，依然是一盒完美的卡盒。

光盘游戏时代

虽然我喜欢将游戏包装划分为卡带和光盘两个时代，但事实上，以光盘为载体的游戏早在上世纪80年代末就出现了。只是那些装配着CD-ROM的怪物在当时并不为国人熟知。比如PC-E CD便早在1988年推出了光盘游戏。这时的游戏包装已没有什么特色可言，大多为普通CD盒装载。就连PC-E卡带机使用的Hu-Card也被装在类似CD盒的盒子里，只是里面并不是一个用来扣住盘的突起物，而是一个Hu-Card形状的凹槽，用来扣住卡带。不幸的是，就算不用盒子，依然有一个小的软胶套来保护卡带，所以Hu-Card的包装盒也很少有人留下。

由于光盘是统一的载体，在包装上自然也不会有什么特别之处，不过依然有些让人头痛的事情。比如那些侧边纸。如果你是一个CD发烧友，应该会很熟悉这东西，在货架上时，侧边纸是与CD盒一起被封装在透明塑料纸里的。内容一般是游戏的广告词，以起到宣传的作用。这些文字正是侧边纸最大的意义所在，这些边纸上的文字有时会很有意



我的残念

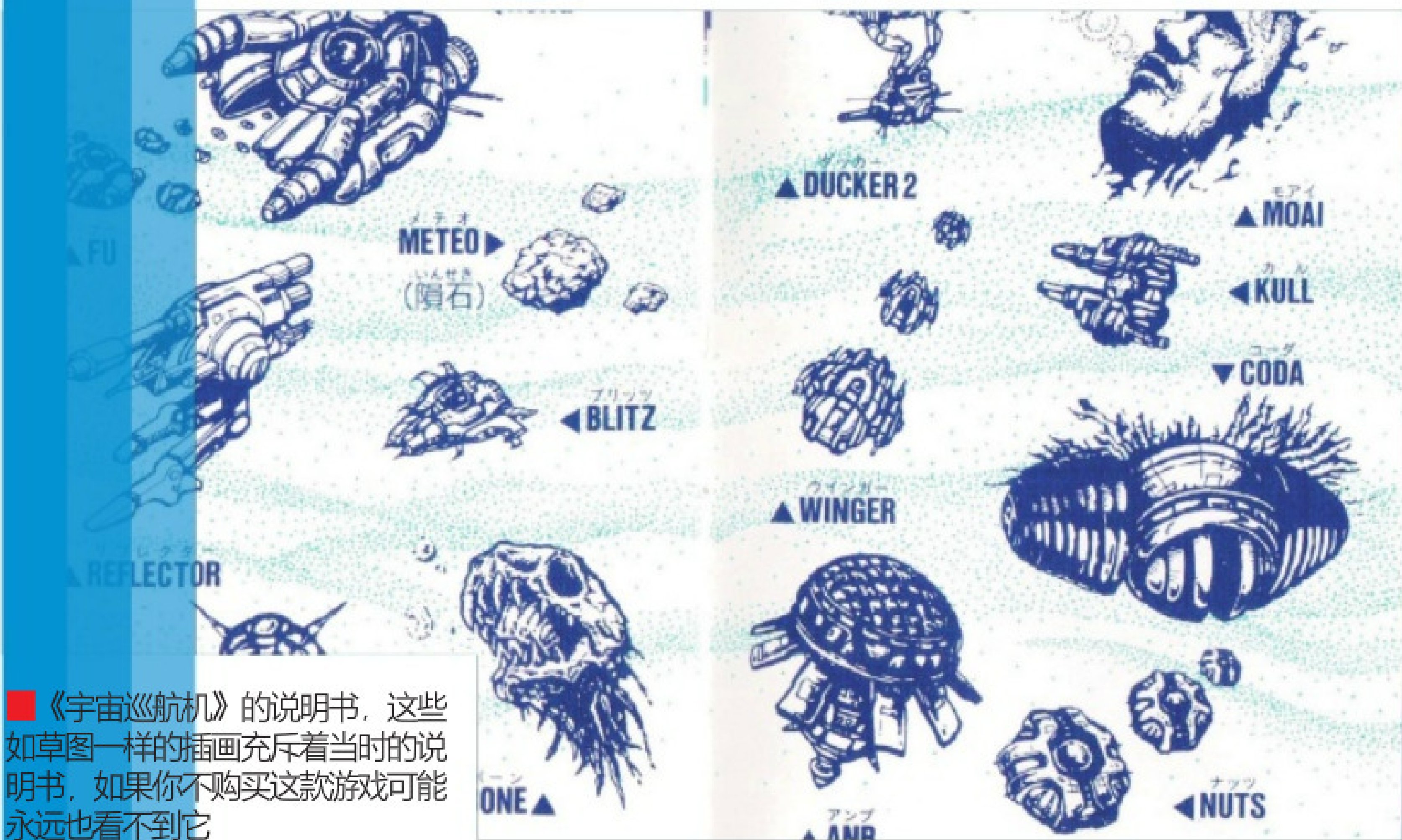
那些不太诚实的商家更是让我感到崩溃，他们甚至把汤水都倒在了盒子上，把一款《旧约——女神转生》的纸盒搞得像被硫酸泡过的人脸



PC-E用的Hucard，它们通常被放在这种透明胶套里，事实上这些卡带是用CD盒装的



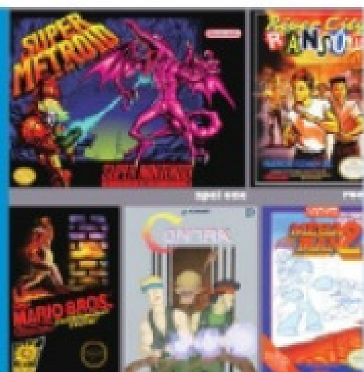
《模拟地球》的日版包装特别巨大，尤其是由《牛顿》杂志编写的地球介绍文字……用来给外星人阅读吗？



《宇宙巡航机》的说明书，这些如草图一样的插画充斥着当时的说明书，如果你不购买这款游戏可能永远也看不到它



任天堂系的纸盒永远都是一个样，这些纸盒让游戏的收藏难度大大提高了



儿时的记忆

在游戏画面还很简陋的年代，游戏封面上就涂满漂亮的插画了。直至今日，这些封面还承载着与当年一样的功能——吸引眼球，让你买下它。多年之后，包装成为了我们寄托游戏感情的一种方式。当我们打通这些游戏时，有许多画面定格在记忆深处，永不褪色，仿佛牢牢锁住了我们的青春

思，比如《D之食卓2》的边纸上写着Hope Against Hope——希望对抗希望，什么意思？让人很有兴趣从游戏里寻找答案（当然出于这游戏的素质，我不建议你这么做）。由于撕开了包装后，边纸根本没有固定在盒子上，所以虽然CD盒的说明书基本不会被丢弃，难于保存的边纸却时常中枪，导致很多游戏已甚至找不到有边纸的版本了。

CD盒的一大好处是许多游戏用的都是通用CD盒，如果受到了损坏（这是常有的事），可以以一块一个的价格买回一打。不过也有些公司不走寻常路。说的就是你，索尼！PS游戏的包装盒虽然看起来像通用CD盒，但实际上比一般的要高一些，侧面是黑色塑料的材质，并且在上面印有“PlayStation”的字样，似乎没有什么地方生产这种PS用的空盒。解决的一个办法是买一些5元左右便宜没人要的PS游戏来替换损坏的盒子。另外，它的说明书并不像CD盒那样夹在盖子上，而是放在盒子里，没有任何保护。所以PS游戏的说明书遗失率比其它的包装要更高一些。不过不可否认的是，这让PS游戏放在架子上的时候，看起来与其它CD游戏显得与众不同，并且PS的光盘盘面是统一的黑色，哇，酷。

如今的游戏大多装在一个DVD盒子里。没什么好说的，如果盒子是绿色的，便是Xbox游戏，白色是Wii，PS3的盒子会短一些。不过在上一代，DVD盒还是有不少差别的，比如PS2使用的盒子里还有记忆卡的插槽，有点类似于NDS的游戏盒里还有GBA的插槽。总的来说，对于这些盒子，大部分人都不会随便丢掉，可如今那些草草了事的说明书激不起玩家任何收藏欲望。只有日版除外，所以，只要你舍得日本的物价，日版将会是收藏的不二之选。

说到这里，我想我可以谈谈我的PC游戏收藏了。PC游戏的正版包装完全是一片混沌。我是指它们事实上没有什么统一的标准。这在某种程度上来说是好事，因为可以见到许多有趣的包装方式。比如日版《模拟地球》用的是一个巨大的黑色塑料盒，大约有《光环4》的限定版那么大，可以翻开盖子，里面是一本巨厚的说明书（印刷质量堪忧），还有一本日本科学杂志编的介绍地球的图册……总之，我买来这个大家伙只花了15元，所以看到内容时十分惊喜。

我之前买过很多引进版的PC游戏，有一些包装让人欣慰，比如《冰风谷》的封面是缕空的。不过那时我并没有什么收藏正版的习惯，所以大部分游戏我都将纸盒扔了，只留下了说明书。之后引进版游戏的包装就越来越粗糙得让人没什么保存的欲望。总地来说，我一直不太喜欢大盒子，我喜欢那些够用的包装，这样可以没有压力地塞进我狭窄的壁橱，并且随手就能拿起几张来翻阅。P



《塞尔达传说——风之杖》的一切都是大师级的，包括包装



PS的盘盒非常独特，只能靠买一些没人要的便宜游戏来更换



Sunsoft在FC时代总是令人销魂，卡带还是用塑料盒包装，让人不由得说声Good Job！



边纸！这绝对是收藏难度最高的包装部分，如果你不心疼的话，可以把它们粘在CD盒上



风格各异的游戏包装可以让你一眼区别开哪些是微软的，哪些是索尼的，哪些是任天堂的

■湖北 云水禅心

从玩家到社长

从游戏玩家成长为游戏编辑或游戏开发者，这并不罕见，但像近藤季洋这样，学生时喜欢一款游戏，工作时进入开发这款游戏的公司，最后还能爬到社长位置的，恐怕是寥寥无几。作为一家游戏公司的决策者，还需要不少游戏之外的能力，那么近藤季洋是如何做到的？



■《英雄传说3》对近藤季洋的人生有着决定性的意义



■ 在近藤季洋还在打算为Falcom官网做点贡献的时候，谁能知道他会当上社长呢？



■ Faclom最近在PSV上打造全新的"伊苏"。在游戏发售前，主角亚特鲁的声优梶裕贵（左）与近藤季洋（右）一起接受日媒采访

近藤季洋
近藤季洋
生日
1975.1.14
出生地
日本爱知县
荣誉
Falcom社长

随着近几年Falcom经常做出一些变革，政策和理念发生了很多变化，不少玩家和媒体都对这家公司的最高决策者近藤季洋颇为关注，而近藤的作风倒也颇为高调，近年来频频接受媒体采访出镜，俨然就是当下日本游戏界的明星和风云人物了。

学生时期

近藤与Falcom的邂逅始于大学时期《英雄传说3——白发魔女》的PC-98版，当时他的专业是经济学，怀着对未来的迷茫，只想着先参加有利于在银行就业的研究小组，结果偶然看到了网络研究组的广告，对后者大感兴趣——正是这一转变，造就了近藤与Falcom多年来的不解之缘。要加入这个小组就需要用电脑，在购买电脑的时候，近藤顺便买下了当时人气正高的《白发魔女》。这款游戏对他产生了很大的影响和冲击，在接受一些媒体采访时，近藤也多次提及这款游戏带给自己的震撼。

至于为何会加入Falcom，也是当初近藤的决定所注定的。虽然他很喜欢玩游戏，但最开始并没有制作游戏或在游戏公司就职的想法。当时正值浏览器开始普及的时期，网络研究小组有一个制作主页的课题。怀着对Falcom作品的热爱，近藤试着做了一个粉丝网站，结果人气渐渐走高，开展了一些网友见面会，经常讨论关于Falcom的各种话题。此时的近藤季洋才算渐渐了解到Falcom是一家怎样的公司。当时公司网站开始流行，Falcom很早就架设了自己的主页，还未毕业的近藤就在思考自己能够为Falcom的官方主页做些什么。怀着以上这些想法，他参加了Falcom的应聘，并且如愿以偿地加入了Falcom公司，成为了该公司的一名员工。

员工时期

和每一个进入公司的新员工差不多，近藤加入Falcom的初期只能做一些打杂性质的工作，例



母校

近藤季洋在1998年毕业于同志社大学经济学系并于同年4月加入Falcom。同志社大学是一所位于日本京都的著名私立大学，为早庆同立四大私立名校之一

如负责公司内部服务器的运行、加工画刊、制作标签，或者写一些和网站相关的策划案，诸如此类。这些工作可能没多大分量，但也正是这些琐碎的工作，让近藤慢慢熟悉了游戏开发的制作流程和相关事务。后来他终于参与了一款游戏的实际制作，这款游戏正是和他相当有缘分的《英雄传说3》的Windows版，能够参与这款游戏的制作，想必对于近藤而言也是非常值得高兴的事情吧。在制作过程中，近藤主要负责追加元素的策划，以及如何去实现这些内容。由于没有实际策划开发的经验，不免会出现一些问题，例如他最初考虑的是追加序幕，然后公司给他一周的期限去实施，结果和同事们讨论后，他才发现仅仅领会必要的脚本便已经要一周的时间了，于是便放弃了这个想法，转而从剧本方面下手。由于《英雄传说3》的剧本已经相当完美，要追加那些新剧情和对话也并不是一件容易的事情，好在近藤一周后还是顺利完成了任务。

Falcom是一家小公司，无法像大公司那样将工种进行很细的分类，旗下员工往往都是多面手，很多员工都是既能写剧本又能绘画，还能制作3D模型。其实早年Square和Enix还是小公司的时候，很多员工也具备多种技能，可以说是早期大多数小公司的特性了。这种环境和氛围往往非常能锻炼一个人的各种技能，早年在Falcom就职过的不少员工在离开公司后都成长为了独当一面的人物，比如曾经在Falcom就职过一段时间的高桥哲哉后来就打造了有名的“异度”系列，再如曾经在Falcom负责CG动画的新海诚在独立后，则成为了日本独立动画领域最有影响力的人物。近藤季洋之所以后来能够成为社长，想必也和加入Falcom之初的这些丰富的工作经历分不开。

后来近藤陆续参与了Falcom很多游戏的制作，职位也越来越多，有时候在一款游戏中往往还身兼数职。在他后来参与的游戏中，有一款作品不得不提——《空之轨迹FC》，也就是“轨迹”系列的第一作。这款游戏的剧本是近藤季洋和竹入久喜两人负责的，该作因为有了近藤季洋的参与，剧本完善度是整个“轨迹”系列中最高的。系列后来的作品全都是竹入久喜一人负责的，近藤没有参与具体的剧本创作，大多只担任监督一职。“轨迹”系列后来在剧情方面出现了崩坏、拖沓、挖坑、自相矛盾等很多问题，不少玩家也因此十分怀念有近藤参与剧本创作的《空之轨迹FC》了。

社长时期

2007年，近藤接替前任社长山崎伸治，正式成为Falcom这家老牌游戏公司的社长，这一年他才32岁，是Falcom三任社长中就任时最为年轻的。比



■《碧之轨迹》等后来的“轨迹”系列因为缺少了近藤季洋的参与而出现了一些问题



■《空之轨迹FC》因为有近藤季洋参与，剧本完善度很高



■《伊苏Online》的运营情况十分糟糕，现在已经停服了



■《伊苏7》在PSP平台的大卖使得Falcom彻底转向



■《双星物语Ⅱ》的低迷销量导致Falcom彻底放弃了PC平台

起大多数其它公司的社长来说，他也是相当年轻的了。而近藤上台后作出的一系列的变革举措，则引发了颇多争议，到现在还没有平息。

近藤季洋做出的最大改革举措就是放弃PC平台转向TV游戏平台，这在当年引起了轩然大波，使得很多喜欢Falcom游戏的PC玩家都怒斥Falcom此举为背叛行为。如果仔细分析，近藤的这个举措恐怕也有不得已的苦衷。最早的时候，Falcom并没有完全放弃PC平台，而只是将旗下那些PC游戏移植到了PSP上面，例如“空之轨迹”三作和《双星物语》，但是促使近藤和Falcom做出这个决定的关键原因在于《双星物语Ⅱ》的失败，这款游戏的引擎是Falcom花了很大的气力打造出来的，就画面表现而言比起当时Falcom推出的其它游戏都要强不少。但这款游戏在PC上推出后销量相当低迷，再加上目前PSP独占状态的《伊苏7》销量不错，促使Falcom直接放弃PC平台而转向TV游戏平台。在当年《伊苏7》公布登陆PSP平台而没有PC版的时候，很多PC玩家到相关论坛发帖指责Falcom，近藤当时也不得不出来公开回应，称“伊苏7”会是一个系列，以后会推出相关的PC平台作品，可见这一时期近藤对于是否彻底转向还是有一定犹豫的，但是随着后来《伊苏7》在PSP上大卖，近藤的这个承诺也就成了镜花水月。有趣的是，后来我国的代理商将Falcom在掌机上推出的独占作品汉化移植到了PC平台上，而日本的那些玩家想玩到这些游戏，就只能购买PSP了。

第二个改革举措，是将旗下一些品牌外包出去做成网游版，以及推出手机版游戏，但是这些举措都不算成功。像PC上的《双星物语Online》《伊苏Online》和手机的《空之轨迹Online》，虽然在公布之初引起过一定关注，但是游戏出来后表现平平，毕竟Falcom是一家小公司，没有太多的精力来监督这些游戏的品质。

近藤的第三个举措就是推出更多的游戏周边产物，花样繁多，基本上每过一阵子就会出现一些冠以各种名号的音乐专辑，其实就是将以前的一些名曲重新编曲一下发售。有的专辑甚至连编曲都没有变化，直接就是名曲精选，此外广播剧和玩偶等周边产物也很丰富，就商业战略多样化而言，近藤算是非常积极了。

虽然近藤上任后一直伴随着种种争议，但就公司效益增长这方面，近藤绝对是功绩不小的，这恐怕也是经济学专业出身的近藤发挥了自己的专业知识所带来的转变。至于未来近藤会将Falcom带向何方，目前我们还无法看出太多端倪，但愿近藤可以将Falcom这家历史悠久的老铺继续延续下去，这可能也是Falcom的创始人兼首任社长加藤正幸老先生将这家公司托付给他的最大原因吧。P



藏龙卧虎

著名独立动画制作人新海诚也曾经在Falcom工作过。随着游戏工业的发展和公司职业的细分，这种藏龙卧虎的现象越来越少了



■《伊苏7》只在我国才有PC版发行，该叹此感到庆幸吗……

社長ご挨拶

30年
それは、人であれば
この世界に生れ落ち、無垢な子供時代を過ごし、
多感な青春期を経て1人前の成熟した大人になる、そんな時間です。

人は一人では大人になれません。

同様にファルコムもまた、
多くの方々に支えられてここまでやってきました。

ここまでファルコムを育て、その傍らで支えてくださったのは
ファルコムのゲームを愛している、愛し続けてくださっているあなたです。

ファルコム30周年にあたって
まずはそうして、これまでファルコムを愛し支えてくださった方々に厚くお礼を
申し上げたいと思います。

そして、最近ファルコムを知ってくださった方々、
これを機にファルコムを知ってくださった方々には、そのご縁に感謝したいと思います。

これからも、ファルコムはファルコムにしか生み出せない価値とはなんなのかを考え、



代表取締役社長

■Falcom成立30周年的时候近藤季洋在官网上的致辞



■现在Falcom的周边产物更加花样繁多了



■Falcom创始人兼首任社长加藤正幸（左）和第二任社长山崎伸治（右）

■湖北 云水禅心

迷城的国度Next

与“伊苏”和“轨迹”系列比起来，《迷城的国度Next》在Falcom产品线里并不算太重要的作品，人气也远不如“轨迹”和“伊苏”这两大系列。但在这款不上不下的作品里面，我们却能看到那些逐渐被流行潮流淹没的闪光点。

迷城的国度
Next
Xanadu Next
类型
角色扮演
制作
Falcom
发行
Falcom
发售日
2005.6.20



■突破日系窠臼的《迷城的国度Next》既没能在日本受到太大欢迎，也没发行过游戏的欧美版，影响力实在有限，实在是令人感叹造化弄人

由于不讨喜的人设、晦涩的内涵、档期安排的失误，总之各种奇奇怪怪的原因，导致一款杰作很快被人们遗忘，这本是游戏史上司空见惯的事情。但即便如此，像Falcom的《迷城的国度Next》这样糟糕的境遇还是比较少见的。前作辉煌，续作尴尬，诞生坎坷，没落迅速，只有少数玩家玩过后才领略到了那掩藏在简陋外表下的独特魅力。甚至连Falcom自家都不太重视这款游戏，不但没有推出续作，从之后的一系列企划来看，他们似乎都把这款游戏忘却了，实在是一件非常遗憾的事情。

曲折诞生历程

1985年，Falcom打造的《屠龙者Ⅱ——迷城的国度》（Dragon Slayer II: Xanadu）获得了巨大的成功，销量高达40万套，至今都是日本PC游戏中销量最高的作品。由于《迷城的国度》属于有名的“屠龙者”系列，而“屠龙者”之父木屋善夫一直忙于系列续作，1994年更是离开了Falcom，所以Falcom一直都只在打造《迷城的国度》的复刻作品，迟迟不推出续作。一直到了2005年，续作《迷城的国度Next》才横空出世。值得说明的是，现在国内经常有人把这两款作品都称为“迷城的国度”，主要是因为前作太过久远，续作的国内代理商在官方通稿中混用《迷城的国度》和《迷城的国度Next》这两个名字，没有进行严格界定和区别，所以才造成了这种混淆。

《迷城的国度Next》的诞生相当艰难，该游戏的开发工作早在1998年便已开始，直到2005年才得以发售，历经8年之久，是Falcom公司历史上开发时间最长的游戏，而放眼全球，如此长的开发周期也非常少见。在游戏开发的这8年内，Falcom内部发生了很多事情，导致游戏的设定多次发生变更。在最初版的游戏预告视频中，主角的头发和著名的“伊苏”系列主角亚特鲁一样是红发，但在后来游戏的

成品中，主角的头发变成了金色，人物造型的其他方面也有较大变化。除此之外，游戏的音乐和场景等设定均发生了多次变更。

开发时间如此之长的一个重要原因是Falcom的公司规模较小，无法同时开发多个项目，只能专注于两三个重点项目，然后兼顾一两个小项目。在这8年间，Falcom一直忙于“伊苏”等重点项目，《迷城的国度Next》的主要制作人员只有十几人而已。即便如此，这些制作人员还要同时参与其它项目，开发速度自然十分缓慢。这给游戏带来了一个极大的弊病，即画面大大落后于时代。游戏中的人物脸部建模极其糟糕，完全令人无法分辨人物的相貌和细节，很多场景有材质重复利用的现象，缺乏足够的变化，且锯齿严重。这样糟糕的画面表现，自然令不少被大作画面惯坏的玩家敬而远之了。可以说，游戏画面过于落后时代是这款游戏没能引起足够重视的一个重要原因。

得与失

画面只是游戏的一个组成元素，正因为有漫长的开发周期，可以让制作人员慢慢打磨这款游戏。俗话说慢工出细活，最后的结果就是，这款游戏的完成度大大超过了常见的日式游戏。游戏流程虽然不长，但很多细节都很用心。比如游戏中的所有迷宫都和唯一的那个城镇相通，当玩家到迷宫探索时无意中发现了一处机关，启动后居然回到了城镇，那种惊奇感是无法用语言来形容的。当玩家通关后再来回味整个游戏，能够发现整个游戏世界其实就是一个完整巨大、错综复杂的迷宫。这种奇思妙想的设定在多年以前的PS名作《放浪冒险谭》中便已经出现过了，后来《黑暗之魂》中也出现了类似的设定。再如游戏中武器数量虽然不多，但是每把武器都有一个技能，玩家只有不断打怪，提高熟练度到一定程度才能得到技能，这就使得每把武器都有了存在价值，不会出现一些游戏中武器众多但是却大量闲置的情况。

《迷城的国度Next》在某种程度上可以说是Falcom传统设计理念的代表作之一，也是Falcom在传统理念主导下的最后几作之一。在《零之轨迹》中，剧情后宫化、中二化、卖萌卖腐化，以及世界观和剧情不断延伸挖坑的趋势，都是Falcom如今游戏设计理念的重要表现。如果我们将《零之轨迹》和多年前的《迷城的国度Next》剧情进行对比的话，可以发现后者的剧情简直质朴到不可思议的地步。游戏中关于感情的描绘都没有太多，即便有所描绘，也只是那种欲说还休、似有似无的感觉，类似于中学生之间那种朦朦胧胧的感情，这正是Falcom在上个世纪80年代和90年代游戏设计的一贯



听觉盛宴

《迷城的国度Next》的音乐是不可多得的精品，后来官方发售了游戏的原声音乐专辑，能让更多玩家回味玩游戏时的感受


虽然画面惨了点，但好在片头CG动画素质不错


传送门可以让玩家便捷地来往于各处迷宫


到了游戏正式发售时的2005年，画面只有这样的水准



早年Falcom在PC平台如日中天，《迷城的国度》销量如虹

特点。Falcom昔日相当经典的“卡卡布”三部曲关于感情的描绘也具有这一特征，而在“空之轨迹”系列中，男女角色之间可以互相公开且直接地表达爱意了，按照以前的思路，这是很难想像的。

除了剧情外，最能体现这款游戏传统设计理念的便是对音乐的重视程度。Falcom公司旗下的音乐一直是玩家们津津乐道的话题，该公司昔日对音乐的重视和依赖，也是其它公司难以比拟的。在笔者看来，《迷城的国度Next》在音乐方面的表现是Falcom公司进入本世纪后推出的所有作品中最为完美的。这绝非夸大之词，该公司的音乐部门Falcom Sound Team jdk在经历了上个世纪人才济济的繁荣辉煌之后，出现了严重的人才流失现象，尤其是在《迷城的国度Next》之后表现得更为严重，很多时候只有园田隼人一人在苦撑局面（虽然一度有过一两个比较有才华的音乐人加入音乐部门辅助他，但都是来也匆匆去也匆匆），后来在《零之轨迹》的时候有两名音乐新人来辅助他，但是由于那两名新人对MIDI音源的使用极为业余，使得该作不少曲子出现了“素人化MIDI”的现象，即业余制作水准的MIDI曲，这种糟糕的情况实在是令人哭笑不得。

在《迷城的国度Next》中，每一个场景的曲子都非常用心，令人完全沉浸于这个世界之中而无法自拔。地下迷宫音乐用滴滴答答的水滴声营造出阴暗神秘的奇幻氛围；雪山等场景采用了宏大的管弦乐，战斗音乐则以电子摇滚乐来演绎，这种音乐/音效和游戏世界完美契合的感觉不由得让人想到《上古卷轴Ⅴ——天际》里的类似体验。游戏中出现的音乐曲目并不多，但是因为作曲的有五人之多，每个人都有独特的个人风格和特色，因此这些曲子保持了极高的平均水准，这也是Falcom进入本世纪后的其他作品在音乐水准方面都难以超越本作的一个重要原因。

另类Boss

本作的第一个Boss像个树根怪，名为Berilard，攻击方式单一，只有用手乱砸，把树根上的眼睛全灭了就可以放心地虐Boss了

日本人做的仿欧美化游戏

值得我们注意的是，《迷城的国度Next》无论从哪个方面来看都像出自欧美人之手。游戏主要讲述了一个骑士寻回失落的骑士精神的故事，场景设定、世界观、游戏氛围等诸多方面都和西方奇幻作品有诸多相似之处，人物头像也更偏重欧美写实风格，而不是像大多数日式游戏那样走唯美浪漫的路子，更不用说那些仿佛从欧美奇幻插画中跑出来的怪物造型了，就连那些寄宿着各种精灵神魔的卡片上，都有欧美奇幻插画风格的精美绘图。只有主角骑士的伙伴——也就是那个天真无邪的小萝莉形象比较明显地暴露了这款游戏是日本人制作的特征。直到现在，国内还有不少玩家都把这款游戏当作是一款欧美游戏来看待。Falcom后来曾于PSP平台上推



游戏里的各种魔物设定图都很偏向欧美风格





《迷城的国度Next》里复杂而精巧的推箱子游戏



这种标准得不能再标准的萝莉形象能证明本作的日式血统



阴暗潮湿的地下迷宫有些“龙与地下城”的氛围

出了《撼天神塔——黑暗回归》，虽然设定和画面与本作有些类似，但人设头像明显偏向日式唯美风格，完全不像本作这般写实。游戏界从不缺乏相互借鉴的例子，早年的日式游戏如日中天，依然有一些游戏从业者善于吸收欧美的部分先进游戏理念。这方面的例子有日本元祖级RPG《勇者斗恶龙》，《迷城的国度Next》也是受到欧美游戏影响很深的一作。

品牌的陨落和遗憾

《迷城的国度Next》发售后没能获得玩家们的认可，老玩家们对于变革过大的玩法无法接受，新玩家对过于硬派的风格也不太认可。Falcom在这次尝试失败后，几乎放弃了这个品牌。再加上Falcom此后的《双星物语2》等游戏都没能取得预期的成功，公司的政策变得越来越保守，主要专注于“伊苏”和“轨迹”这两大系列，即便是将《迷城的国度Next》移植到其他平台也没兴趣，只在手机上推出过一款用本作素材制作而成的移动游戏，而知道有这款手机游戏存在的人也不多。

《迷城的国度Next》实在是太过生不逢时了，如果这款游戏早点推出，也许境遇不至于这么惨淡，如果这款游戏能够将世界做得更庞大一些，将游戏中有趣的创意做得更加复杂一些（例如增加卡片种类和武器种类），然后加入时下的刷素材、打造装备等流行要素，也不至于到这个地步。《迷城的国度Next》的欧美奇幻世界观其实非常适合做成网游，如果能够引入MMORPG元素，做成一款开放性的网络游戏，加入联机任务和竞技场等设定，也有吸引到网游玩家的可能。只是以Falcom的公司规模和会社理念，是无法驾驭如此庞杂的世界的。Falcom旗下那些目前已经网游化的游戏品牌（例如“伊苏”和“双星物语”）都无一例外地外包给了韩国厂商制作，普遍表现平平，所以《迷城的国度Next》的续作或是网游化作品终究只能存在于笔者的想象之中了。

结语

仙那度（Xanadu）是一个很有内涵和历史的名词，最早出现在马可·波罗的自传中。他用这个词来称呼蒙古大汗忽必烈的王宫，后来随着世事变迁，这个词有了世外桃源的含义，代表了某种乌托邦的意味，而乌托邦在人间终究是无法长期存在的。《迷城的国度Next》的出现，其实也代表了Xanadu系列和过去时代的谢幕。在如今这个浮躁的年代，我们似乎很难再找到这么质朴的游戏了，它的独特意义并不会因为时光流逝而褪色，掩藏在游戏简陋外表下的，是某种已经渐渐流失的精神和理念。



爽快手感

Falcom在PC平台扎实的基本功赋予了本作流畅的手感，战斗中可以使用键盘轻松切换技能，使用不同的魔法与战术搭配



在商业气息浓厚的游戏界，世外桃源难以长存



游戏结局插画表现出了日系游戏那种独特的温情



虽然Falcom并没有在欧美地区正式发售这款游戏，但不妨碍热心玩家制作英化版



本作的手机版以N-Gage为平台，保证了质量，但受众面较窄



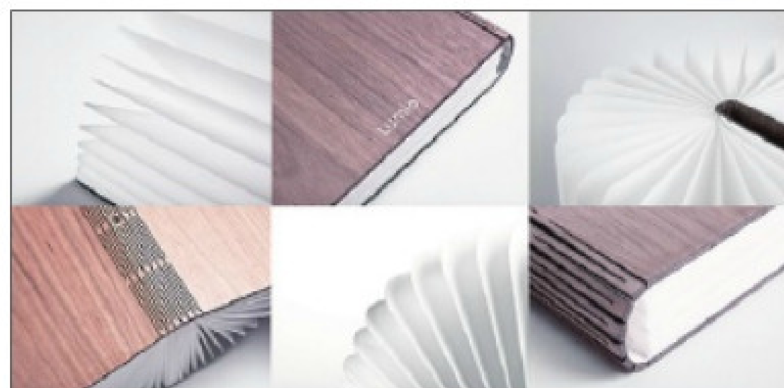
秉承了Falcom旗下作品的一贯特色，游戏里的道具十分丰富

只要世上还有“成本”和“定位”的这两个东西存在，高端数码产品就注定只属于少部分人，永远没法保证爱好者人手一件。很多人辛苦工作攒钱，日盼夜盼打折特价，为的就是享受拥有它们时的那种满足与幸福感。然而买了之后，多数人只是偶尔把玩一下，至于使用频率高不高，真正用到多少功能几乎从没计算过。结果热情褪去后才发现，新旗舰又上市了，自己手里的钱还没攒够……玩中也有学问，能学到一技之长最好，但如果不能，选择适合自己的，多花些时间慢慢研究，享受趣味又不铺张浪费，这样才算是真正的高端玩家！

创意改变生活
——未来你一定会买的产品

生活越幸福的人，对生活中细枝末节的要求也越高，从瓶瓶罐罐到电视电脑，只追求性价比的日子一去不复返了，未来所有消费级电子产品，需要在基本功能之外做更多文章。例如美化外观、减轻重量、增强易用性等方面，我们已经见识过平板电脑、超极本带来的推动力，这些先头部队的出现，预示着时尚至上、功能够用的数码大部队即将到来，它们会简化你的生活，装点你的居家环境，吸引着你快步走进现代生活的下个阶段。下面我们就来看几样好东西，一同期待它们的市场表现吧！

1.夜光书：Lumio





↑细节绝不马虎，这是成功的关键

←内置锂电池，可供电8小时之久，Lumio也是你的随身台灯

国外设计师马克斯·谷纳温（Max Gunawan）以“Lumio”命名其设计的“书页灯”，这个名字源于童话中的一种魔法书，打开它的时候月光会从书中照射出来，十分美丽动人，而合上书光亮就会消失。





↑轻轻翻开书页，如冷艳的月光照了进来……

←亚裔发明者马克斯在中国工作过

书本造型的Lumio几乎让梦想成真，它采用了创意式的开关设计——书本打开，内页的LED灯就会点亮，反之灯就会熄灭。打开书时每一页都能发光，让你宛如置身童话仙境。

“书皮”为实木制成，出色的硬度很好地保护了折叠灯罩和灯泡，“书页”的材质是高密度聚乙烯合成纸，这种材料十分耐用，可以防水。为了方便摆放，“书皮”内还嵌入了工业级超强吸力的钕磁铁，只要把它吸附在磁性物品表面，不管是挂在天花板上，或者贴在墙上，你都不用担心灯掉下来。控制亮度的办法也很简单，将书翻开到最大的180°即是最亮状态。



↑4月30号就能在日本拿到货，售价约合人民币1900元

2.资料站：LLS-201

日本数码和家电企业近来活得都不太好，日系产品的衰落已成定局，最根本的原因还是由于日系厂商创新力下降，导致产品缺乏竞争力。曾经风光无限的Sony，在平板电视和智能手机等方面都输给了韩国的三星电子。痛定思痛后，Sony逐渐找回了些感觉，日前他们在CES上展出过的“个人资料站”（Personal Content Station）已经快要上市了，它具体的型号是“LLS-201”。

LLS-201就像是一个NAS与播放器的合体，在它光洁的外表下是一块容量1TB的硬盘，利用时髦度超高的NFC，或依靠WiFi当桥梁，你就能用手机与它互传数据了。功能方面，备份、视频转码是必须的，其他功能尚有待发掘。LLS-201还有专门软件，帮你在电脑上管理备份的内容。要是想看转码好的视频，你也可以用HDMI把画面视频输出到大屏幕上。



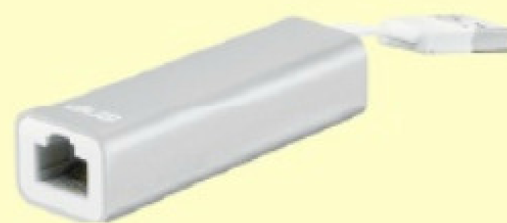
←这种设备很好，不插线，一碰就传数据，NFC变得更有用了

↓从后面看是这样的，有USB接口



路由器：见怪不怪

传统印象中的无线路由器个头都不小，就算是模样含蓄的家用级产品，在电脑桌上给它腾出块地方也不容易。要是有得选，路由器就是越小越好，最好像U盘那么大……还好，这个梦想几乎实现了，截稿时华硕WL-330NUL应该已经上市了，它只比过去常见的U盘稍大一点，重量仅25g。插上网线，用户就能立刻享受无线网络，传输速率支持IEEE 802.11BGN，轻松创造出个人专属的安全无线网络环境。与他人分享网络也不难，不知道WiFi密码的情况下，你只要搜索到机主的WiFi名称，对其“发送请求”，经过主人“同意”后，网络即可轻松连接。



↑如果你不说没人知道这是无线路由

另一款蛮有意思的路由器是Securifi Almond+，它带有一块2.8英寸、320×240分辨率的触摸屏。Securifi Almond+支持802.11AC标准，最高传输速率达1167Mbps。此外它还内置智能家电功能，支持Zigbee或Z-Wave的电器，用户可用手机远程操控无线路由，实现开关电灯、预约空调、设置警报等操作。



←这算是智能路由器了吧

国内没市场
——几款被你忽视的超极本

说实在的，笔者一直对超极本这样的产品抱有偏见，或许是打心眼里觉得它们性能太低，想到跑分比不过几年前的老电脑，就给它们下了个“不久后必死”的诅咒。发了几次牢骚没见效果，厌恶之感渐渐减少，直到一次偶然的机会，借了朋友的超极本出门办事，才真正体会到它的作用。在一天接近10小时的时间里，从银行等待叫号，到来回坐短途火车，零七八碎的时间里，我可以用它和同事保持联系、写稿子，还能上网看看新闻。虽然这些用智能手机和平板也能实现，但是性能和效率不可相提并论，节约下的时间让人觉得一天过得充实、够本！但话说回来，笔者依然不会买超极本的，毕竟一般人很少有东奔西走的机会，性价比这道坎永远横在那里……

1.最轻薄：NEC LaVie X



↑7小时的电池续航，1小时快速充电能充满80%

与联想、华硕、宏碁、戴尔等等品牌相比，NEC这个牌子国内知名度显然不高，不过你应该关注它的超极本LaVie X。作为LaVie Z的继任者，LaVie X有着硕大的15英寸屏幕，但最薄处仅有12.8mm，依旧保持着同尺寸中最薄的纪录。配置上，分辨率1920×1080的高清触控液晶屏，肯定会为Win8的操作带来方便，而其他主要硬件方面，Core i7-3517U处理器、4GB内存、256GB SSD基本是同级中的高配，无线、蓝牙、HDMI等也是必带功能。为了表明身价，LaVie X采用铝合金框架，外壳经过处理，质感强烈。金属框架有两个好处，一个是外形美观漂亮，另一个是导热率高利于快速散热。最后阻挡你的是价格，约合人民币1.3万元，已经超出了工具的范畴，是个不折不扣的奢侈品。



↑重约1.59kg，拿在手里很轻松

2.最实在：NoteMagix



↑高端的U470，效果图好棒！

美国品牌Velocity Micro在国内几乎没人听说过，不过这家公司近期很活跃，一连发布了3款NoteMagix系列超极本，型号分别是U430、U450以及U470，售价800美元起，约合人民币4980元。

它们实在的地方，主要在于全系标配DVD刻录机，操作系统里也没预装任何臃肿的软件。其他值得关注的方面包括1366×768分辨率的14英寸显示屏，130万像素摄像头，中规中矩的配置不算吸引人，但也把价格压下来了。此外，它们全部采用Intel HD 4000核心显卡，电池续航时间为6小时。

三款机型的差别主要是配置等级，入门级的U430配置为：Core i3处理器、4GB内存、500GB硬盘（5400rpm），售价约合人民币4980元。U450搭载Core i5处理器，120GB SSD，售价约合人民币5600元。配置最高的U470采用Core i7处理器，拥有240GB SSD，售价约合元人民币6850元。


↑看过实拍效果，心凉了

3.屏最好：Vizio

Vizio是一家知名的高清电视机品牌，口号为“视觉符合价值”（Where Vision Meets Value），自打进军PC业以来，这家公司好像又打算复制他们在电视市场成功的模式——好的屏幕质量，相对低廉的价格。大概半年前他们拿出了第一代产品，看上去很像超极本的“Thin+Light”系列，有CT-14低配和CT-15高配两个版本。其中CT-14采用1600×900分辨率的屏幕，搭载英特尔Ivy Bridge处理器，有128GB SSD，号称续航时间可达7小时。CT-15为1920×1080的屏幕设计，一样是Ivy Bridge处理器，固态硬盘升级至256GB，续航时间6小时。

国外知名IT媒体Engaged测试后发现，Vizio电脑的电池续航达不到标称，键盘手感很一般，结果今年Vizio经过反思，在保留所有优点的基础上，在推出的升级版中把电池容量提高了一倍，而且配置更加丰富，可选AMD A10处理器。



←Vizio CT-14，外型有模仿痕迹
→Vizio CT-15，屏幕是全高清分辨率

直接被忽略的产品

如果说一些超极本被忽视有些言过其词，那么这款独特的音箱“Et ó n Rugged Rukus”就是名副其实地被大众忽略了。它有目前很流行的两种技术：蓝牙4.0和太阳能，在白天天晴时可以一整天播放音乐不停歇，晚上没了阳光，内置电池可供电8小时。考虑到厂商在介绍文字中基本没提音质的现实，只是大吹其特色功能，音质可能不会很好。


→售价100美元，你会花600多元买它吗？

相机你真美
——谈谈正流行的微单复古风

下面给大家讲一个真实的故事，故事的主角是个神经兮兮的男人，一次朋友随口问了句“周末去爬山啊?”，他就陷入了深深的沉思，在经历了数天精神上的纠结后，他渐渐回过神来，缓缓地吐出一句话：“我要买微单……”

从爬山到微单，有什么联系呢？思考过程是这样的：冬天爬山景色好，不拍照十分可惜，但爬山最忌讳的是负重，过重的行李会严重降低爬山的乐趣，背着单反相机和镜头，脖子都要压断了，哪里还有游山玩水的心情？话虽如此，可微单毕竟不像单反是专业或准专业的代名词，不懂行的人看着微单就觉得像玩具，像卡片机。尤其比较流行的M4/3系统的画质，仍与APS-C画幅机有一定差距。想要好画质，想要好做工，想要轻便，还想要吸引人的外观……这样的微单有哪些呢？笔者选出几个复古风格的产品，想买微单的人可以作参考。

1.富士X100S

2年前的“X100”帮富士赚足了眼球，掏空了不少文艺青年的腰包，旁轴相机也重新回到了人们的视线。X100酷酷的复古造型，够用的1200万像素，即使在今天看也是个不错的玩物。不过它饱受批评的对焦速度、存储速度，看似专业其实不好用的手动功能，都是后续产品急需改善的。

今年富士终于发力了，新品“X100S”将分辨率往上提升到了1630万像素，取景器升级为解析度更高的混合取景器，搭载X-Trans CMOS感光组件，采用了无光学低通滤镜设计，官方宣称分辨率提升了大约25%。

X100S的快速响应得到了加强：全新图像传感器上内置了数量众多的相位检测对焦点，使得X100S的最快对焦速度能达到0.08s。更重要的是，富士X100S的快门时滞仅0.01s，用户能够更轻松地捕捉到宝贵的瞬间。



↑和X100一样，镜头是富士龙23mm f/2，成像效果出色



←拿在手里很小，复古造型漂亮极了

2.富士X-Pro1



↑可换镜头的设计让镜头的价值得以保留

中端产品X100成功推向市场后，全新旗舰X-Pro1接着登场了，作为万元级产品，它弥补了X100的大量不足，成为微单发烧友们常常讨论的机型。X-Pro1继承了富士X系列精良的做工，细节上追求完美，顶盖和底座采用铝合金印模压铸而成，机身及镜头上的文字应用了高精度蚀刻工艺，搭配复古的机身，在触觉和视觉上都给人满意的效果。

拥有1600万像素、APS-C画幅的传感器的X-Pro1，还被日本相机博物馆收录，成为2012年“历史性相机”之一，原因是它创新地采用了非传统拜耳阵列的6×6 X-Trans CMOS传感器，取景器可根据镜头焦距而改变放大倍率，并可在光学取景与电子取景之间自由切换。



↑X-Pro1样张，机身直出，色彩也非常有特点

3.奥林巴斯E-M5



↑复古造型，可换镜头

奥林巴斯OM-D系列的首款产品E-M5，同样被日本相机博物馆选为2012年“历史性相机”，理由是它搭载5轴机身防抖功能，传感器可在光轴方向上移动。作为一款M4/3系统的微单，它几乎改变了很多人对“小底”机型的认识，1605万有效像素Live MOS感光元件，超高速“FAST AF”对焦，还有媲美高端机型的防尘防水溅功能……当你在户外活动时，E-M5会给你带来过去微单产品所没有的信心，不管是抓拍瞬间，还是在雨中漫步，你都不会因为相机存在短板而有所遗憾。



→5轴机身防抖功能特别实用，拍摄夜景或小动物时你会发现快门速度的重要性

便携相机之王：智能手机

通过统计各大在线相册中照片的EXIF信息得知，智能手机依旧是人们最喜欢用来拍照片的工具。未来的智能手机，像素数会一路飙升至1200万像素以上，感光原件的尺寸也在慢慢增大。正是基于这种原因，手机外设厂商SnappGrip推出了一款手机专用的手柄附件，把它装在手机上可增强握持手感，将拍照变得更简单。



↑实拍效果，做工看上去不错

这款产品目前支持iPhone4/4S/5和Galaxy S3，手柄通过外壳套在手机上，与手机之间采用蓝牙互通数据。手柄上有快门、变焦键，最主要的是支持半按快门对焦，方便你先对焦再构图。像数码相机一样，它有个模式转盘，可切换人像、风光、闪光灯、视频等模式，在手柄底部，你甚至还能找到标准三脚架接口、电源开关和micro USB接口。



←内置电池可待机60个小时

与世界战斗！
——你该怎样好好活？

据说人活着就要征服自然、改造自然，上过学的我们都了解，这片土地上发生过很多很多故事，人们与天斗、与地斗，还与同类斗，谱写了可歌可泣的诗篇，留下了说不尽的故事。过去的百年里，一个个梦想家、野心家登上舞台，或品尝胜利的滋味，或吃下失败的苦果。或许在实现人生理想的层次上，我们与他们差得很远，现实生活中我们忙忙碌碌却庸庸无为，为了安稳的生活四处奔波。不过你应该知道，在与环境斗争方面，我们都是有经验的老手，像如何忍受不可避免的污染，消化工作生活中积攒的压力等等，我们的确在探索着一条前人不敢想象的路，或许有一天，有人也会为我们写本书。

1.空气不好怎么办？



↑如果空气质量不断恶化，带上防毒面具生活是有可能的

↓沃尔沃、宝马、奥迪等品牌的车型，装配了负离子发生器、光触媒等空气净化装置



“北京咳”已成了网民调侃北京空气质量的一新词，但事实上“北京咳”绝非北京独有，你可以下载一个查看空气质量信息的App，随便点开中国一个大点的城市（如天津、沈阳、哈尔滨……），不难发现平均PM2.5的指数都要超过北京。

对付糟糕的空气，最简单的办法是戴口罩，但口罩也分防尘及防毒两类，普通纱布口罩只能起到基本的防尘功能，它的结构与人面部的密合性差，许多对我们危害极大的细小微粒都会通过口罩与面部的缝隙进入呼吸道到肺部。

考虑到现在糟糕透顶的空气状况，我们应该买好一些的口罩，经过静电处理且内含吸附滤料的无纺布材料口罩最好。有安全意识的人还应该备上防毒面具，就算平时难有机会使用，可一旦真遇到突发情况，自带供氧功能的隔绝式防毒面具或许会救下你和家人的生命，比买商业保险更有实际意义。

空气净化器也逐渐走入普通家庭，老百姓也喜欢上了呼吸特供空气的感觉，有的产品更声称滤网10年免换。特别是有小孩和老人的家庭，的确应该考虑购买一个空气净化器，除甲醛、消毒、降低PM2.5，用四五千元的投入能换来健康是非常划算的。

除了在室内，驾车过程中我们吸入的脏东西也不少，中低端家庭汽车只配有冷暖空调，对空气的过滤效果有限，你不妨购买一台千元级的车载空气净化器，杀菌、除甲醛、吸烟味等功能都全了。当然，经济条件好的家庭，还可以购买高端家轿，有些车型的空调自带空气净化器功能。

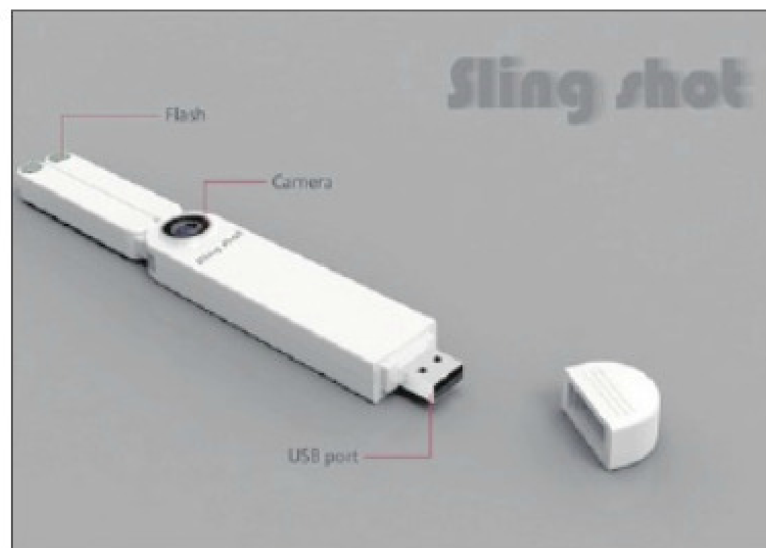


↑普遍认为空气净化器技术一直是日企占优，不过我国的远大一点不比他们差

2.压力太大怎么办？

工作压力太大，就要学会换个心情，给自己找乐子，比如图中这款像弹弓一样的数码相机，对着朋友拉弹弓即是按下快门，可以帮你拍下朋友受惊时的窘相，虽然它还是个概念产品，相信很快就会有产品出现。





别看个头小，人家还有闪光灯呢

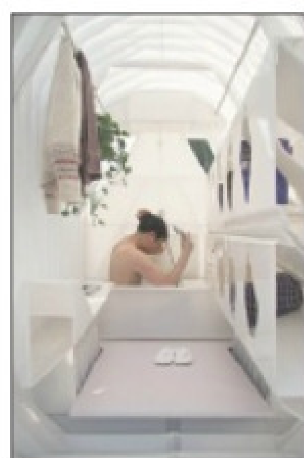
也许你会说，生活中的压力才不是那么简单，住房就是另一大烦心事。好吧……这一点笔者也没有发言权，也许看看中国的“众建筑”设计团队的“三轮车移动房屋”，我们从那好似行为艺术一般的设计中，可以品出一点苦中作乐，顽强不息的精神来。

听音乐陶冶情操

听音乐是缓解压力的好办法，雅马哈刚刚推出一套色彩丰富的书架式音箱，包括MCR-B142、MCR-042、TSX-132等等，音频单元最大功率30W，在家听听流行音乐已经足够，对音质没有苛刻要求的话也能听古典，售价约合人民币2650元起。



↑靓丽的色彩看着就舒心









能洗澡，能睡觉，还有电磁炉能做饭，不占公共用地，随时都可以移动……

■写在前面

本期我们介绍了4款很不错的桌游，分别是《哆宝》《大礁堡》《日升月落》和《潘斯特的礼物》。这4款游戏的在游戏机制方面各有特点，共同点则是在美工方面的出色表现，这倒不是说这些游戏有多漂亮精致，而是说它们都作出了各自的特色。

比如说《哆宝》，它的卡牌设计成圆形的，上面绘满了精细的图案，放在一个圆形的金属盒中，不明就里的人也许会把那个小盒子当成糖果盒了呢。《大礁堡》这类与海洋、旅游胜地沾边的游戏，玩家们基本上不用担心“不好看”这种问题，此类游戏大多配件丰富、指示物众多，让人赏心悦目。《日升月落》这款游戏，个人认为最大的亮点在于卡牌图案的连续性设计，摆起了非常好看，且正契合了“日升月落”这个游戏的名字。国产的《潘斯特的礼物》在美术方面，采用的借用知名漫画形象的方法，这样的合作模式在国产桌游中已有前例，对于合作双方来讲，基本上可以达到双赢的目的。

当然，不是说美工方面讨巧，就能算是精品游戏了，就如同现在说一款电脑游戏画面漂亮，可能仅仅是因为其他方面乏善可陈。

上面提到的4款桌游，在游戏机制运用方面，也都有不错的表现。《日升月落》和《潘斯特的礼物》都属于“数字”类游戏，实质上是通过数字排列、对比、计算等方式，来实现游戏的基本功能。此类游戏数量极多，大家比较熟悉的有《四叶草》《Mow》《牛头王》《跳蚤马戏团》《大卫与歌利亚》等等，大多属于小品级游戏，但是可玩性和耐玩度都非常高，而且都是老少咸宜非常适合家庭或者聚会时进行游戏。

本期的桌游机制纵横谈，讲的是表演、唱歌和讲故事3种机制，同之前介绍的相对比较抽象的机制比起来，这3种机制显得简单易懂且非常贴近生活。活用这些机制，会创造出一些可以增加互动与沟通的聚会游戏。桌游讲究的就是玩家面对面的交流，聚会类游戏必不可少，这也算是表演、唱歌和讲故事这些机制存在价值的体现了。

本期的DNF卡牌文章，介绍的是两个职业的基础套牌。玩过集换式卡牌对战的玩家，对于套牌构筑的基本方式都会比较熟悉，其中最基本的准则就是发挥自身的长处并以此保全自身克敌制胜。鉴于这个原因，我们在文章中着重讲解的是组牌思路——套牌中的关键张是什么，进攻和防守的关键在于哪里，希望这些内容在大家对战时能有所帮助。P

哆宝

●游戏名称：Dobble（原名Spot it!） ●中文名称：哆宝 ●游戏人数：2~8人
●设计者：Denis Blanchot、Guillaume Gille-Naves、Igor Polouchine ●出版公司：Asmodee ●出版时间：2012年



《哆宝》的外盒图

Spot it!的中文翻译为“找茬”，但游戏本身并不是找茬，而是找相同的牌，游戏由55张圆形的牌组成，每张牌上都有8个不重复的图形，游戏经过巧妙的设计，保证了这55张牌中，随机拿出来两张牌，都会保证上面只有一种图形是一样的。也就是说，游戏围绕着“任意两张牌，只有一个图形一样”这样一个状态，创造了类似“找茬”游戏一样的玩法，而且游戏中包括了5种玩法，使游戏变得更加丰富和耐玩。

在这些玩法中，有几种玩法较为普遍。

第一种：给每个玩家面朝下发一张牌，将剩余的牌面朝上放在桌子中间形成中央牌堆，这时玩家要喊123，同时翻开自己面前的牌，然后要看哪位玩家反应快，先找出自己牌和中央牌堆顶牌中一样的图形，先找到并喊出的玩家为获胜者，并得到中间的牌，放在自己之前牌的上面，取代旧的牌成为新的匹配牌。然后继续与中间的牌匹配，直到中央牌堆用完，看谁拿到的牌多谁赢。

第二种：先随机拿出一张牌放到一边，然后将剩余的牌平均分配给所有玩家，玩家不能看这些牌，放到自己面前，将刚才放到一边的牌拿回来，翻开放在桌子中间。游戏开始，玩家们同时翻开自己牌堆的第一张牌，看谁能最先喊出自己第一张牌和中间牌匹配的图形，就可以将翻开的牌放到中央牌堆，然后翻开下一张继续匹配，游戏看谁先没牌谁赢。

敏捷游戏在桌游领域很常见，抢东西、做动作、分辨图形，各种形式的都有，而这款游戏属于集多种玩法于一身，而之所以可以驾驭这些不同的玩法，主要是因为卡牌间唯一相同图形的设计，这种设计使游戏看起来很高端，玩家玩起来也不会很单调。P



《哆宝》中的圆形卡片，看起来很漂亮

大礁堡

●游戏名称：Key Largo ●中文名称：大礁堡 ●游戏人数：3~5人
●设计者：Bruno Faidutti、Paul Randles、Mike Selinker ●出版公司：Titanic Games ●出版时间：2005年



《大礁堡》的封面

游戏的名字经常会被玩家误以为是写错了的大堡礁，大堡礁是位于澳大利亚东北部的世界上最大最长的珊瑚礁群，而大礁堡，则是位于美国佛罗里达州海岸的一处旅游胜地。玩家扮演住在这个旅游胜地的一位船长，在这个区域与其他船长进行一次有趣的竞赛。

游戏有一张大礁堡地图的图板，上面绘制了玩家在游戏中可以到达的几个地区，除了图板外，游戏的配件很丰富，有木质的船型指示物，代表玩家，有20多个人物模型片，代表潜水员，还有鱼叉、活塞、负重指示物片、沉船宝藏卡、钱等等。

游戏开始时要将沉船宝藏卡分类码放，沉船宝藏卡分成三种：浅海域卡、中海域卡和深海域卡，再根据人数分成固定的堆数，玩家在游戏中就是要收集这些宝藏卡，并换成钱，最后看谁钱多。游戏一开始玩家有300块钱和一个潜水员，游戏一共进行10天（也就是10轮），玩家每轮开始时，要从手中打出2张卡，其中一张代表这一天上午要去的地方，另一张代表玩家下午要去的地方，所有玩家准备好后，同时翻开上午的卡，然后将自己的船指示物放到图板的相应位置上，并依次结算效果，然后同时翻开下午的卡，如同上午卡一样结算，然后开始第二天。那么玩家有什么样的地点卡可以打出呢：1.海豚湾，玩家可以获得钱，其含义是玩家带旅行团来参观海豚。获得的钱跟所在的回合相关。2.装备店，玩家可以在这里购买潜水装备，同一时间来的人越多，购买某个装备所需花费的钱就越多。可以购买的装备包括鱼叉、活塞、负重，共三种。3.酒馆，玩家可以购买潜水员（去的人越多越贵），买消息（可以查看一堆宝藏卡），雇小偷（可以偷其他玩家手中的宝藏卡）。4.潜水，玩家将船放到想要去的水域，然后可以从该水域的任意一堆翻牌，但是有前提，玩家的潜水员如果没有活塞，则只能去翻浅水域的牌，如果有一个活塞，则可以去翻中水域的牌，如果有两个活塞，可以去翻深水域的牌，每个潜水员只能翻一张，如果玩家的潜水员有负重，则可以丢弃负重额外翻一张。在翻开的卡中，除了有宝藏卡外，还会有海怪牌，如果潜水员带有鱼叉，则可以打败海怪，再翻一张，如果没有鱼叉，则潜水失败，玩家要弃掉该潜水员身上的所有装备。5.商店，玩家可以将找到的宝藏卡在这里出售，宝藏卡分成四种：珠宝、货物、艺术品、黄金，珠宝不能出售，留到游戏结束换钱，货物和艺术品的价格根据同时来这里的人数有一定的变化，黄金的价格是固定的。玩家每次去商店只能出售一种类型，但张数不限。游戏总共有10天，每天玩家可以做两件事，因此玩家总共有20个行动，之后，玩家将剩余的宝藏卡变现后，谁的现金最多谁赢。

这款游戏的设计师Bruno Faidutti在构思这款游戏之前，出版了与之类似的一款游戏：《Pirate's Cove》，一些早期接触桌游的玩家对这款游戏一定不陌生，轻松有趣，配件华丽，既值得收藏，又适合聚会。《大礁堡》之所以还有其他设计师参与设计，是因为Bruno Faidutti不幸于2003年去世了，而那时这款游戏仍处于一个构思和试玩阶段，另两位设计师是他的好朋友，在他离世之后，决定完成这款优秀的作品，让世人了解Bruno Faidutti的创意和才智。

《大礁堡》于2005年出版，出版后名气并不大，国内也并没有多少人接触过这款游戏，但从游戏本身来看，确实是一款轻松有趣、逻辑性很强的游戏，游戏的背景和机制结合的非常好，代入感很强，并且将《Pirate's Cove》中的对抗冲突，改为了收益和支出上的增减，使游戏的对抗变的较为缓和，更为契合德式游戏的理念。如果这位设计师能继续活跃在桌游领域，我想他一定会创造出更多的德式游戏。P

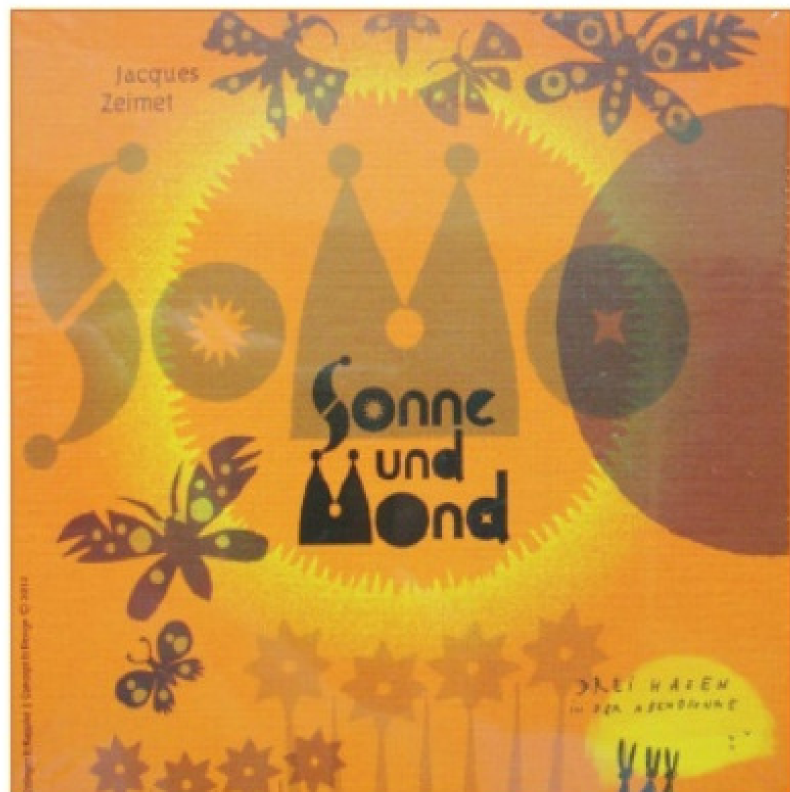




1.《大礁堡》的游戏图板　2.《大礁堡》的游戏配件

日升月落

●游戏名称：Sonne und Mond ●中文名称：日升月落 ●游戏人数：2~4人
●设计者：Johann Rüttinger、Jacques Zeimet ●出版公司：Drei Hasen in der Abendsonne ●出版时间：2012年



《日升月落》的封面

这是一款2012年底刚刚出版的游戏，很小的一个盒子，盒子的大小和画风有点类似Drei Magier Spiele的小盒游戏系列，比如《蟑螂沙拉》《鲨鱼来了》等等，经过查看资料，发现这家公司的创始人也是DMS的创始人，他们将DMS公司出售后，创办了这家新的公司。继续从事图书和桌游的出版工作，至于出售的原因，可能属于商业机密，但有着这样出身背景的公司，它所推出的游戏还是值得关注的。

游戏从外盒看，第一眼就能让人想起DMS的产品，里面的卡牌尺寸也是以前那种窄的卡牌，而游戏的玩法也秉承了轻松有趣的理念，卡牌画风也很精美，虽然公司名气不大，但游戏给人的感觉很丰富，一看就是有资深经验的设计师的作品。

游戏只包含68张牌，其中有29张太阳牌、29张月亮牌，此外还有日食和月食牌各5张，29张太阳牌如果按大小数字顺序排列在一起时，正好是一副日升的图，而月亮牌也如此，形成了两副风景画，而游戏的内容也是要求玩家要尽量构成这样的画。

游戏一开始每人抓5张牌，然后玩家要依次从手中打出太阳或月亮牌在自己面前（或给对方），以第一张打出的为准，之后打出的牌必须放到现有牌的两边，而且数字必须是一边越来越小，一边越来越大，不能往两张牌中间出牌，而且出的牌必须是统一的种类（太阳或月亮）。如果玩家打出的卡上带有动物图标，则玩家可以继续打出卡牌。同时，玩家可以打出日食或月食卡来覆盖队列中的卡牌，这些卡用来中断玩家的画面，让他不能得分。如果到玩家的回合不打出手牌，他可以将面前的牌收获成分数，要求是只要有5张按大小顺序排列的数字牌，其中不能有月食或日食，把他们收起来，面朝下放到一边，等待游戏结束时算分。

当卡牌库被抓空，洗弃牌继续，当所有牌都用完时，游戏结束，玩家之前得分的牌每张1分，面前的牌每张负1分。总分多者获胜。游戏同时支持4人2对2模式，一队的玩家对坐，并且必须一人打月亮，一人打太阳牌列。之后看谁总分多谁赢。

游戏中还有几点要注意，当玩家手里没有卡牌时，可以在下回合补足到5张，但是如果玩家最后打出的是一张带动物的卡牌，则可以立刻补足手牌继续出牌。如果玩家在一个回合不能出牌也不能收获，则玩家必须丢弃所有手牌和面前的牌，等待下一回合重新抓5张，开始新的牌列。当有些牌被月食或日食覆盖后，如果玩家手中有可以放到这些位置的牌，则可以将月食或日食覆盖，恢复成有效的队列，从而获得分数。但当有多个月食或日食连续在一起时，玩家需要先覆盖临近数字牌的月食或日食，而不能替换中间的。

这种数字排列的玩法，让我想到了另外几个游戏，比如《四叶草》《Mow》《牛头王》等等，这些游戏机制不尽相同，由于增加了可以给其他玩家出牌的机制，增加了互动，使游戏增添了很多乐趣。DMS之前的卡牌游戏种类非常丰富，虽然都是小小的一盒、几十张牌，但是巧妙的机制、有趣的设计，让这些游戏深受玩家欢迎，比如蟑螂系列，funny系列，以及其他有趣的游戏。而红色的DMS方形角标，也让我们不用看介绍，就会知道这是一款充满童趣、画风可爱、玩法轻松、互动多、欢乐多的游戏。《日升月落》的出版仿佛包含着某种寓意，预示着这些执着于设计和出版传统游戏的设计师们，会在新的环境下，继续给玩家们带来好的产品和惊喜。P

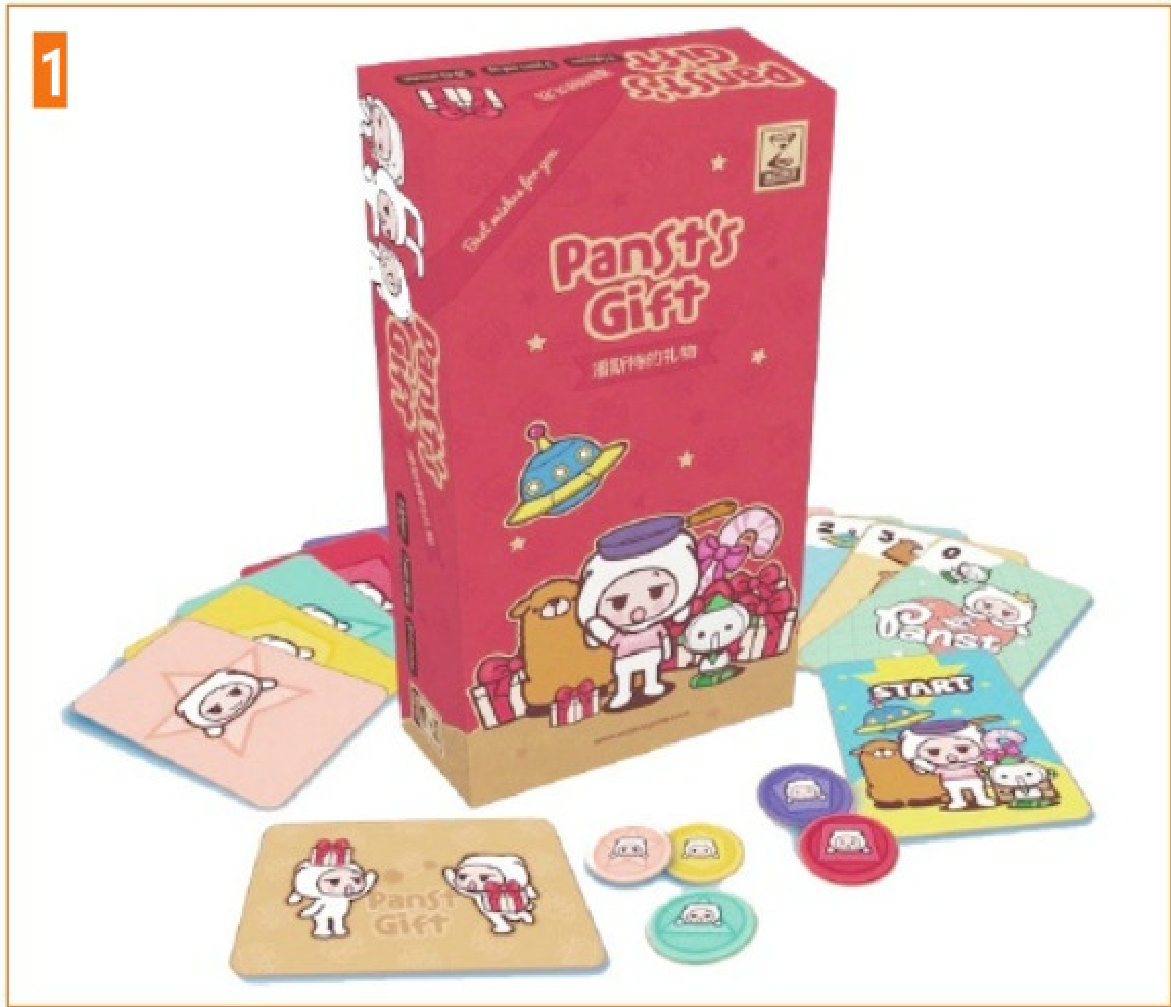




1.《日升月落》中的卡牌，排在一起非常漂亮
2.《日升月落》配件

潘斯特的礼物

●游戏名称：Panst's Gift ●中文名称：潘斯特的礼物 ●游戏人数：3~5人
●零售价：49元 ●出版公司：北京瑞众联创科技有限公司 ●出版时间：2012年



不错的桌游创意与知名动漫形象相结合，确实是个不错的主意，国产原创桌游中，也有不少采用了这样的合作模式，也取得了不错的效果，比如之前的《阿狸大聚会》等。现在，又有一款这样的桌游出现在大家面前，这就是《潘斯特的礼物》。

在游戏中，玩家要用礼物牌给潘斯特送礼，从而赢得潘斯特的开心分数，游戏结束时，开心分数最高的玩家获得游戏的胜利。游戏的主体是120张卡牌，其中有60张潘斯特牌、60张礼物牌，除此之外还有玩家身份卡及指示物等配件。

60张潘斯特牌分别标明了各自想要的礼物及获得相应礼物后可以提供的开心分数，潘斯特们想要的礼物一共分5种，分别是糖果、平底锅、羊驼、机器人和飞碟，具体到单张的潘斯特牌，它要的礼物可能是上述5种礼物中的1～4种，当然，要的种类越多，给的开心分数也越多。60张礼物牌中，上述5种礼物每样10张，标有数字0～9，另外的10张是百搭礼物牌，可以替代任意数字的任意种类礼物。

了解了以上内容，我们就可以开战了，详细的规则我们边战边讲。首先翻出比参加玩家数多1的潘斯特牌（3人参加就翻4张），然后每个玩家发9张礼物牌（还需选出2张，给自己的上家和下家各1张）。此时玩家看这些潘斯特牌上标明的想要的礼物种类，如果需要的是4种礼物，玩家就需要打出4张礼物牌（扣着打出，最好与需求的种类一一对应，当然，不对应也可以出，但在最后比拼胜负时会很不利），最后通过比拼礼物牌牌型的大小，决定胜负关系。

说到这里，我相信大家就会明白，把潘斯特、羊驼什么的抛到脑后，这个游戏的实质就是数字组合/比较，那么我们就讲一下牌型大小的判定。牌型总体来说分三种，一是数字相同的同数牌，二是数字连续的连数牌，第三种就是什么牌型都没有的普通牌。基本的大小规则是同数牌>连数牌>普通牌，大家看看下边的图示，就会大致明白规则（详细规则就去仔细看说明书了）。

需要说明的有两点，一是如果出现牌型大小完全一样的情况，后出牌者为胜。二是百搭礼物牌的用法，由于其可以替代任意数字的任意种类礼物，给组合同数牌或连数牌降低很大难度，所以游戏结束时要扣除相应分数，用的百搭礼物牌越多，结算时会扣掉的分数就越多。

3个人游戏时，游戏进行9轮，4人游戏为8轮，5人游戏时为10轮，之后计算总分，高者为胜。





1.《潘斯特的礼物》封面
2.游戏中的礼物牌
3.同数牌大于连数牌大于普通牌
4.多个连数牌之间的比较

桌游机制纵横谈/17

■北京 君子不器

表演、唱歌与讲故事（Acting，Singing and Storytelling）

这是机制分类中3个非常有趣的机制，之所以将它们放到一起进行介绍，一方面是因为作为日常生活中比较常见的娱乐方式，也同时会出现在桌游里，让人不禁要去想一想是如何实现的，另一方面是因为，这些原本并不属于桌游领域的娱乐方式，在桌游领域也并不特别讨好，因为它们本来就可以通过更直接的方式来体验，所以可以分析和研究的并不多，所以放到一起成文。最后一点，就是这3种表达方式，都可以展现玩家的性格，因为常用于在社交场合活跃气氛和结识新朋友。大家找一张桌子，打开一个盒子，如果也能实现这样的效果，也足以表明它们是非常有价值的。

表演

图通常指玩家通过动作、语言去表现一个词汇，让自己的队友去猜。很多的电视节目就是模仿这种桌游。在这种游戏中，十分考验队友间的默契程度，就算队友是刚刚认识的朋友，也能通过这种互动，增进了解，看对方是否能够理解自己的表达方式。这种机制非常适合很多人的聚会。











1.《Time's up》的包装盒
2.《Snorta》的图板
3.《Ugg-Tect》中的积木造型和惩罚棒子
4.《Aye, Dark Overlord!》的游戏配件
5.《You Robot》中的各种造型牌

在这类游戏中，较早出现的是一款叫做《Celebrities》的游戏，中文译为《名流》，在这款游戏中，玩家们首先要创造一个题库，这个题库就是各种知名人士的人名，玩家们可以将他们分类，比如艺术家、音乐家、运动员、作家等等。然后玩家们随机分成2个人一组，开始进行3轮的答题，每一队由一个人表达，另一个人猜，每轮都是30秒的时间，玩家要在时间内猜出尽可能多的词。第一轮，玩家可以随意形容所要猜的词给队友，没有特别苛刻的限制。第二轮玩家只能说一个词，而且猜的人也只能猜一次，错了就换词。第三轮，玩家不能说话，只能做动作。每一组都轮流经历3轮后，哪一组猜出的词多哪一组获胜。

《名流》的设计者不明，是逐渐在社交领域流传开的开放性游戏，而只有出版的《Time′s Up》，可以说就是《名流》的正式桌游版，在这个游戏中，词库是游戏准备好的，盒子内也包括沙漏、记分纸、笔等工具，让玩家可以打开盒子后就直接开始游戏，但玩法与《名流》基本完全一样。

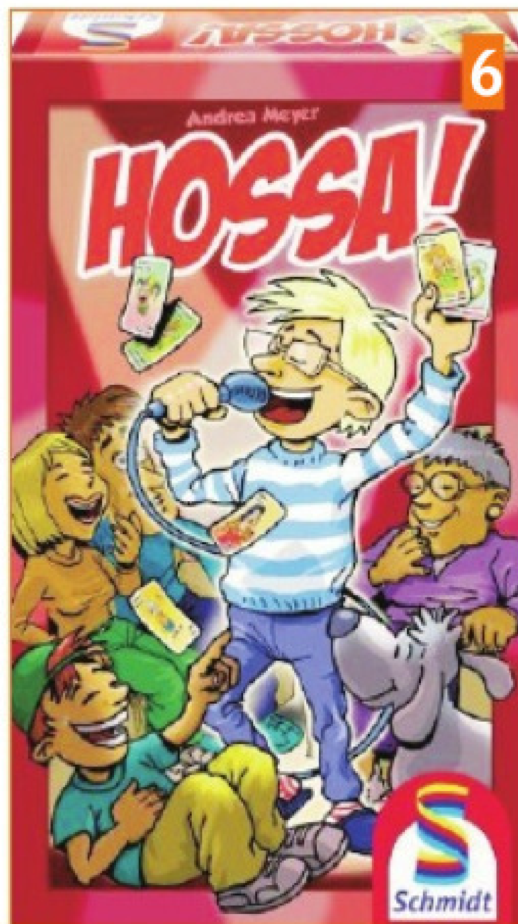
国内也有模仿此类的游戏，是于2009年出版的《一愚惊人》，它整合了多种表达方式，包括：唇语（只能看口型，不能说出声音）、动作、语言、绘画。也增加了其他玩家可以进行抢答的方式，在计分上，也有所修改，玩家答对不同方式的题，会得到不同颜色的宝石，率先收集一定数量同色宝石的一组也可以获胜。目前《一愚惊人》在国内非常流行，基本是桌游吧的必备游戏之一，非常适合人多时进行游戏。

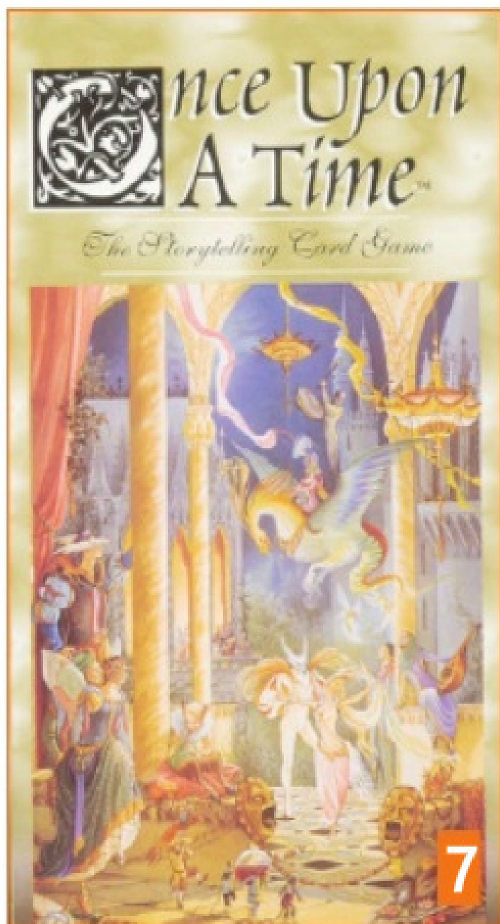
除了通过表演表达词汇外，也有一些桌游是通过表演来进行竞争，比如看谁表演得好，看谁的动作更贴切等等，其中有几个游戏较为有名，也很适合聚会——

《Snorta》，一款需要模仿动物叫的游戏，包含记忆力机制，玩家在一开始每人抽一个动物模型，然后自己学一下自己的动物叫声后，将动物藏起来，然后玩家会轮流翻出动物牌，如果某两个玩家翻出的动物牌是一样的，则要看谁反应快，去喊对方藏起来的动物的叫声。也就是说，人数越多，玩家需要记住的动物叫声越多，并且在要在一瞬间，尽快想起对方的动物种类。

《Aye, Dark Overlord!》，这是一款十分“欠”的游戏，游戏中有一位玩家当领主，其他玩家当地精奴隶，背景是有一个金块丢失了，领主要询问这些地精是谁偷了，地精们要从手中打出各种牌，并围绕牌进行相关的解释，从而说服领主不是自己偷的，并嫁祸是别的地精偷的，而形容得好与不好，就要看玩家的表演，而领主是否接受，则完全看领主玩家的态度。当然，如果玩家表现得很谦卑，很委屈，很可怜，就算言辞很苍白，也会博得领主的爱怜吧。

《Ugg-Tect》和《You Robot》也是两种特殊的表演类游戏，但又不尽相同，《Ugg-Tect》是通过动作来表现卡牌







6.唱歌游戏《Hossa！》
7.《Once Upon A Time》的封面
8.《tales of the Arabian night》中的图板、卡牌和厚厚的故事书

上的造型，其中一个玩家通过形体动作表现一个建筑物，队友则要用各种木头块搭造出正确的造型和颜色。而《You Robot》是通过打出各种动作和肢体位置牌，让队友做出卡牌上的对应造型，这两种虽然也属于配合，但又是区别于普通的答题形式，从而让游戏变得更加的欢乐。

唱歌

说到唱歌，这项娱乐的确也非常适合聚会，是桌游的强力竞争对手，但是通过一个机制，来让玩家换一种方式体验唱歌的乐趣，的确需要好好的构思一下，就如同将一些体育竞技项目或者将电脑游戏变成桌游一样，它们原本都已有自己的规则和玩法，并不能进行较大的改动，所以往往只能达到模拟的程度，但模拟往往并不讨好，因为并不如去参加真实的活动。比如模拟《魔兽世界》的桌游，由于有非常高的还原度，玩家在游戏中只是打怪升级、得到物品、学技能和天赋等等。所以被很多玩家认为缺乏诚意和新意，还不如直接去玩《魔兽世界》。

因此，如何将唱歌融入到游戏中，是这类桌游是否有存在意义的重要因素之一，这类桌游很少，能长时间流行和留存下来的就更少些。但也总有那么一两个游戏，在设计师的构思下，可以成为值得一试的作品。

《Hossa！》是2000年出版的一款游戏，这款游戏是考验玩家曲库的一款游戏，游戏包含120张卡，其中有一些是关键字，一些是分类卡，还有一些自由定义卡。游戏很简单，从任何一个玩家先开始，他从这些卡组成的牌堆顶端拿两张卡，选择一张传给左边的玩家，另一张扔在一边，这时，左边的这个玩家要根据卡牌的类型来尽量唱出包含这个词的歌曲，卡牌一共有3种类型，第一种是一个词（比如地球、牙刷等等），第二种是一个分类（比如一种颜色，一个星期中的一天，一个家庭成员等等），第三种是由玩家定义一个词或一个分类，表达的玩家要尽量通过唱歌来表达，因为，如果只是说出了带对应词的歌名，玩家只能加两分，如果玩家能唱出包含对应词的一个歌曲的一段，可以加4分。可以跟着唱的玩家每人一分。然后换成左边的抽牌，下一个人唱歌，游戏直到所有牌都用完，游戏结束，看谁的分多谁赢的。

这个游戏在2000年第一次出版了500份，被抢光，之后在2003年、2006年、2008年、2010年都重印了，除2010年的版以外都已卖光，总共出售了13500份。可以说是相当成功的游戏了。

讲故事

这个机制也同样是一个喜闻乐见的机制，玩家要在游戏中编故事，讲给大家听，无论真假，但要求尽量生动并符合逻辑，这考验了玩家的语言组织能力和想象力。以这个为机制的游戏要比上述两种都多一些。比如最常见的《Dixit》，就包含讲故事的成分，这个游戏我们之前多次提到，就不多说了，下面介绍几个有趣的讲故事游戏——

《Once Upon A Time》，其实这个游戏也很有名，但是由于成名过早，可能当前接触桌游的玩家并不十分了解这个游戏，这是一个纯粹讲故事的游戏，游戏中有两种牌，一种是要素牌，包含各种人物、地点、事件、物品、情感五种。另一种是牌叫结局牌，是玩家故事的最后结局。玩家在讲故事的过程中，可以将满足条件的要素牌打出来，但这些要素必须是玩家故事的主要因素才行，当玩家打出最后一张要素牌后，如果在短时间内能够讲到结局牌的话，就获得胜利。玩家在讲故事的过程中也会被打断，第一种是其他玩家出对应卡牌类型的打断卡，第二种是当玩家在讲故事时，正好说出了别人手里有的要素牌，这时这个人可以打出这个要素牌，自己沿着故事继续讲。

除了这款卡牌游戏外，像《Tales of the Arabian Nights》也是故事类型的游戏，玩家遇到事件后，根据自己的选择会进入不同的故事，游戏提供的故事书就有200多页，可以说是一部故事大全了。另一款讲故事游戏《Gloom》则是看谁比其他玩家讲得更阴暗、更邪恶，也很个性。去年出的《Rory's Story Cubes》以及去年SDJ提名的《Eselsbrücke》，都是这种类型的游戏。

总结

这3个可以用在社交场合的游戏机制，会创造出一些可以增加互动与沟通的聚会游戏。虽然德式策略游戏是王道，可以说是桌游中最引人注目的类别，但这种让人们通过表演、唱歌、讲故事来增进了解，加深感情的桌游，也是非常值得一玩的。P



DNF中有许多各具特色的职业可供选择，有刚正爽直的鬼剑士，有放荡不羁的枪手，有以近身格斗见长的格斗家，有能使用元素魔法召唤恶魔的魔法师，还有攻防平衡的圣职者等。在DNF集换式卡牌中，同样也有这些特色鲜明的勇士可供玩家选择。

从本期起，我们将陆续介绍一下DNF卡牌中六大职业的特色及相应职业套牌的构筑。

鬼剑士

也称“鬼手”，左手常戴着抑制鬼神的封印铁链。鬼剑士拥有神秘的鬼神力量，善用刀剑和钝器攻击敌人。

在DNF卡牌中，鬼剑士同样是强大的存在。在对战中，速度值是一个十分关键的卡牌属性。而鬼剑士所擅长的，恰恰是改变速度值。当然，伤人一千自损八百，鬼剑士必须要降到一定的血量才能发动能力。但只要鬼剑士觉醒了，就相当于宣布了对手的失败。

先来看一个牌表：

勇士牌：		
杰理沃尔		
攻击牌：	上挑×3	**装备牌：**
怒气爆发×3	嗜血×3	残杀者之剑×2
弑魂封魔斩×3	顺劈×2	正义守护腰带×2
裂波斩×3	暴走×3	剜心指环×2
死亡抗拒×3	血气之刃×3	窒息的悲鸣项链×2
噬魂之手×3	十字斩×3	



3-4.勇士杰理·沃尔及其套牌关键张——死亡抗拒

在DNF卡牌第1版中，鬼剑士的子职业为狂战士。狂战士在目前的阶段主要有两种构筑方式，极限伤害流和极限加速流。伤害流思路类似于鬼剑士起始包的思路，勇士就使用起始包的戴纳·迪斯，再加上一些补充包中的加攻击力卡牌，如天帷巨兽之眼，残杀者之剑等。但由于狂战士是1版中唯一没有霸体的职业，所以我们推荐使用加速流。

这一构筑套牌是以我为主，将狂战士加速的特点发挥到了极致。

首先勇士牌的选择是杰理·沃尔，能力为：只要你受到的伤害大于或等于25点，则本回合你的所有攻击牌就获得速度+1。觉醒能力为：只要你受到的伤害大于或等于25点，则本回合你的所有攻击牌获得速度+3。俗称加速脸！

通过起始包我们知道，狂战士许多卡牌的能力都是要在





1-2.上挑、顺劈





5-6.噬魂之手、残杀者之剑

伤害累积到25点之后才会触发的，这在本次套牌中的许多卡牌上面也得到了印证。

而其他加速手段还包括：正义守护腰带、剜心指环和窒息的悲鸣项链。所有的加速手段如果全齐的话，可以保证在觉醒前和觉醒后都能达到最高速度+6的加成！

在这套牌组中还有另外两大类卡牌。其一为自残类卡牌，因为任何跟狂战士打的职业都会控制狂战士的血量，然后等手牌补充后进行一击必杀，所以自残类的卡牌必须要有。这类卡牌的代表有上挑、裂波斩和顺劈等。其二为攻击输出类卡牌，这个就不用过多解释了，就是攻击对手用的，这类卡牌的代表有噬魂之手、弑魂封魔斩和残杀者之剑等。当然还会有一些特殊功能的卡牌，如死亡抗拒。这张卡牌可以称为这套牌组的关键张之一，因为狂战士是从掉25血之后才开始爆发的，这样就相当于比对手少一半血量，而死亡抗拒就是帮你在关键时刻硬抗不死的。当你加上速度后，使用死亡抗拒即能不死，又能赢得比拼，然后可以用连击将对手一气带走。再如嗜血、怒气爆发等，是为了能加速积累经验值以便更快的觉醒和使用装备的。

格斗家

拥有良好的体力，擅长近攻和灵活的防守。他们掌握着出神入化的摔技，往往一招一式就可以抑制对手。

格斗家是第1版中唯一具有持续Debuff能力的角色。他们可以使对手持续中毒，进而通过施展连击将对手击败。DNF卡牌中的格斗家，可以在某一回合，让对手猝不及防地被一击致命。

1版的街霸职业（格斗家子职业）通过选择勇士的不同，会产生不同的构筑策略。但核心的投毒能力，则均是各个街霸大师的考虑重点。

还是看一个牌表：

勇士牌：

裴吉莫林

攻击牌：

毒瓶投掷×3
分身×2
毒影针×3
擒月炎×1
致命毒液×3
抛沙×1
涂毒×1
天罗地网×2
蹲伏×2
挑衅×2
猛毒之血×3
毒雷引爆×2
街头风暴×2
前踢×3
地裂砖袭×3
狂暴擒月×2

装备牌：

残杀者之剑×2
正义守护腰带×2
剜心指环×2
窒息的悲鸣项链×2

本套牌核心思路是通过勇士本体能力，利用高伤害投毒牌给对方造成可观的伤害，在前期、中后期都可通过霸体或高速压制后，取得胜利。

关键张：毒影针、致命毒液等本身带有投毒关键字的牌，通过勇士本体能力前期附加投毒后，可造成大量的伤害。通过装备增加攻击牌的攻击力，在投毒翻倍后，单张即可造成影响整盘游戏的伤害量。

同时可看出，除毒影针和致命毒液以外的中低速牌基本都带霸体能力，但街霸的控制速度段主要为6-8速，除了利用高速牌压制以外，针对3速、5速段没有有效的防御能力。容易被枪炮、魔道等职业"不明不白"地克制（因为这些职业起手比拼的速度多为3~5速）。所以，没有加入套牌中的3速裂地飞沙和数量弱势的5速抛沙、涂毒等牌可以适量作为调剂。



7-8.勇士裴吉莫林及其套牌关键张——毒影针

装备也是这套牌的关键，配置各2张的正义守护胸甲和天帷巨兽之眼责无旁贷地负责增加攻击牌的原始攻击力。虽然胸甲仅能在觉醒前有效，但在实际测试中，如果前期被对手压制，靠4经验即可入场增加2攻击力的胸甲仍是一个不错的选择，靠裴吉莫林自身能力，输掉比拼对手即被投毒，毒影针一张即可造成18点伤害，可谓1版街霸无敌搭配攻击之一。同时4、7、8、9速带投毒能力的各攻击牌也同样在通过这2件装备增加原始攻击力再翻倍后，可以轻松达成OTK。



9-12.地裂砖袭、正义守护胸甲、猛毒之血、致命毒液

你见到我的小熊了吗?

■北京 桑夏 ■插画设计 美少年小猫



“姐姐，你看我，我手上有团火球。”

“哦，小心烫。”

“那给姐姐玩吧。”

“……”

上面这段对话是我和贝尔的再不过平凡的交谈。很多不平常的事情在他身上发生，都等同于吃饭喝水上厕所这么平淡的小事。

贝尔从小长得就比我好看。他长着浅色的大眼睛，长睫毛，以及柔顺的紫色长发。爸妈不在的时候，我就偷偷掐他的脸，边掐边说，谁让你长得比我好看。欺负他的后果，就是在我洗头发的时候，热气腾腾的水总会变成明亮可鉴的冰块。在我吹泡泡的时候，泡泡会不受我控制，越来越大，最后“嘣……”的一声爆炸糊我一脸。

在我眼里，贝尔的这种神奇的天赋被我称为魔法。然而，在我们镇子里并没有会魔法的人。我问过镇里年纪最大的钟表老头儿，为什么瓦洛兰大陆有许多会魔法的人，我们镇怎么没有?

老头只回答了两个字：“呵呵。”

我和贝尔居住在瓦洛兰大陆一个不太有名的小镇子，由于交通不甚发达，大陆上很多人都将这里遗忘。

直到有一天，我送给钟表老头一壶烈酒，他喝得醉醺醺才告诉我，原来这个镇子里，有很多很多魔法师，可是后来这些魔法师们都去加入了英雄联盟，不过那是很久很久以前的事了。

我跟贝尔讨论现在的人为什么不会魔法，得出四个结论：首先是现在居住的这块破地方风水不好，无法唤醒魔法；其次是镇子太过于和平，没有更多的魔物让魔法师们去消灭；再次是魔法师们的魔法不能当饭吃，大家还是得男耕女织，种地养家糊口；最后是他们结婚生子荒于练习……总之那些魔法就消失了。

不过贝尔拥有的魔法，让我百思不得其解。贝尔是个懂事的人，也没有在外面显露出自己的那些特异功能。他觉得这样挺好，既然他都感觉不错，我还有什么好说的。

镇子太过平静，让我总觉得时间过得太慢。在贝尔抱着太阳一般大的大火球出现在我面前的那一天我十六岁。那是刻骨铭心的一天，让我咬牙切齿，一辈子也忘不了的那天。

“嘿，姐姐，生日快乐。”

只见一大团火球从他怀中冉冉升起，就像山头的太阳一样明晃晃的。

“姐姐，这是送你的生日礼物，接好。”

这是个灾难，“轰隆……”生日礼物在我脑门上爆炸。由于这个生日礼物制造的动静太大，整个小镇子上的人都跑来我家围观，就连那个不出门的钟表老头都拄着拐杖颤颤巍

巍地敲响了我家的门。

小镇居民们围观的速度太快，快到我还没有指责眼前这个祸事精，他们就出现在院子里的大树上，邻居家的柴垛上……甚至连狗洞里都冒出了一个小脑袋。我很清楚地知道，这个生日礼物事件会是个让他们能八卦一年的话题。

“不得了啊，不得了。”这老头用那根都要长出树叶的拐杖敲了敲地面。周围的人没有再继续讲下去，而是看着我，端详着我烧焦的头发，漆黑的脸。我很明白自己现在是什么样子，就算闭着眼睛，也能想象出：一个贫穷的小山窝窝里，一个刚从煤窑里出来的，除了牙齿是白的外，脏兮兮的挖煤少女……我无法再想象下去。我这朵娇花，正值碧玉年华，正是谈恋爱的好机会，就这样被贝尔的生日火球炸成了一个焦炭。而且我这个焦炭让全镇的人都给看到了，我恐怕嫁不出去了…….

“阿、阿、阿嚏……”钟表老头贴我太近，那长长的头发眉毛还是胡须什么的让我打了一个大喷嚏。

这下不得了。老头指着我道：“她，她就是镇子里百年不见的魔法师天才少女啊。”

钟表老头的这句话，有如平地中的惊雷。人群顿时哗然，于是各种各样的声音出现在我家院子里。

“不得了啊，不得了！”有人重复钟表老头的话。

“这真的是天才少女啊？”

“我觉得她就是天才少女。你看，我们都是白皮肤，就她是黑的啊。”

“我也觉得。我记得她原先同我们一样也是白的，突然一声巨响，她就变成黑人，这就是魔法少女印迹啊。”

“可不是，我爷爷的爷爷说过，这种黑皮肤的人，都是浑身充满了暗魔法的魔法师啊。没想到我们镇子上还有魔法师呀，奇迹啊，奇迹。”

……

我听到贝尔在我身后捂嘴偷笑。不就是被火球烧焦了……我怎么成了魔法少女……还说我是魔导师。

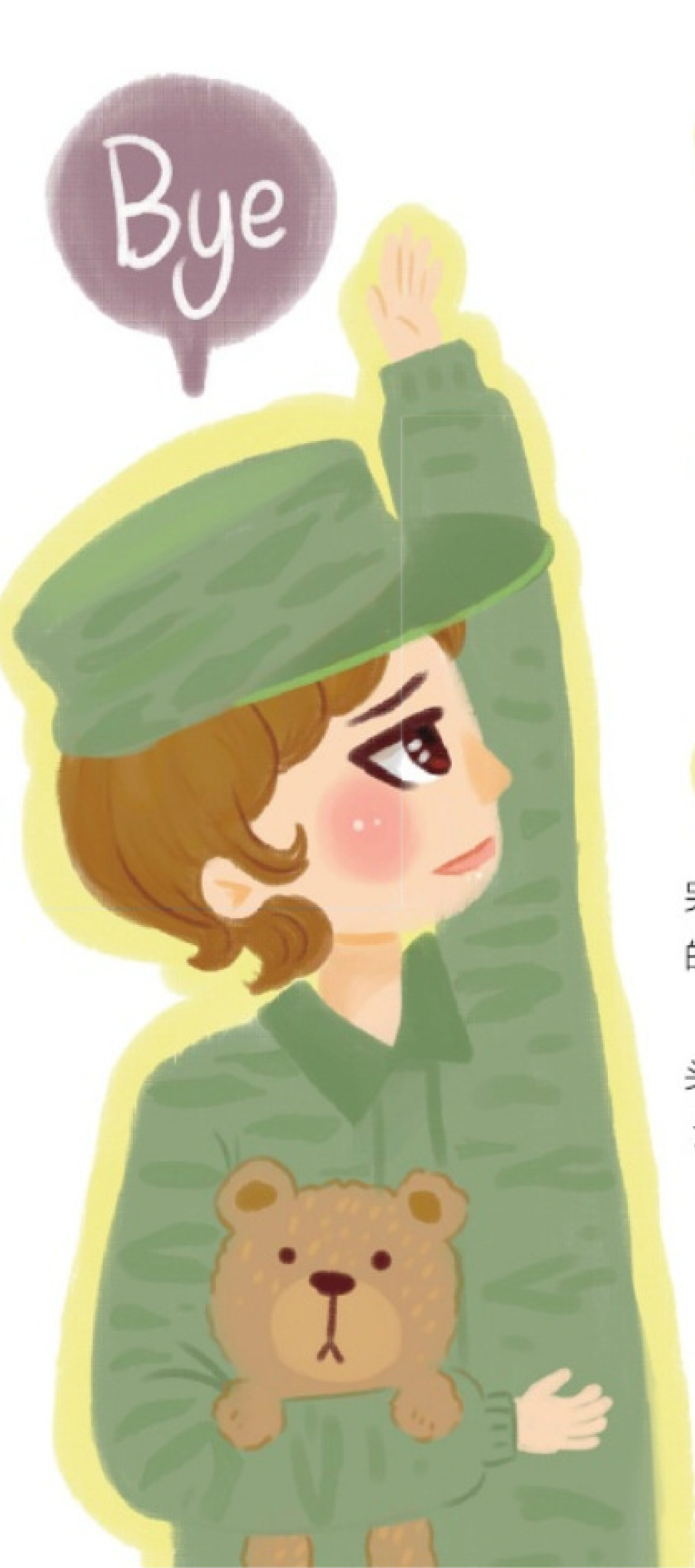
就在我开口要表明自己不是魔法师，不是魔法少女的时候，钟表老头又开口说话了，只听他清了清嗓子：“我在她身上感觉到了不同寻常的魔法力。她是我们镇的骄傲啊。”

人群中开始有人骚动，“拥有魔法又不能当饭吃。”

“哼，年轻人，你这就不懂了。”钟表老头鄙视了人群，“我曾曾孙子现在在德玛西亚作王城守卫军，他上个月来信说，瓦洛兰的战争学院要招收具有魔法天赋的学员。我们镇会因为有这样一个天才少女而自豪的。”

听到这一番话，人群中的年轻人，都举起手来高喊：“自豪，自豪，我们镇会因此自豪。”

当天晚上，我就被钟表老头和镇长送上前往战争学院的马车。我拎着小包袱站在马车前，哭着对钟表老头喊：“老爷爷，我真的不会魔法。贝尔会魔法，我根本不会啊。”镇长大人给我整了整衣服说：“别哭了啊，我和老爷爷都知道你这是第一次离开家乡，心里难受。”他边安慰我，边塞给我一封战争学院的介绍信。“好了啊，千万别哭，在外面哭丢我们魔法山脊的脸。”





我抱着钟表老头的拐杖死活不愿意上马车，继续重复我嚷了一个下午的句子：“拜托，我真的是不会魔法。贝尔会魔法，我根本不会啊。”

“唉……”只听钟表老头长长地叹了一口气，“战争学院现在不收男的啊，你可是百年难遇的魔法天才少女啊，你怎么就这么不争气，自己不想去，还要扯上你弟弟贝尔。”

我忍不住又哇得一声大哭起来。

镇长无可奈何，把十四岁的贝尔拉到我面前说：“这样吧，你把贝尔也带上，一同去战争学院。这样你也有个伴了。虽然贝尔不能去战争学院上课，我让我大表侄子给他找个活儿干。”

当晚，镇长带着镇长夫人开始给我收拾行李。用镇长夫人的话说，带的东西越少越好，我那些手工缝制的玩偶公仔一个也不让我带。

就这样，我和贝尔去了战争学院。

马车上，我苦着脸对贝尔说：“都是你这个坏蛋，害得我过了这么悲情的十六岁生日。”毕竟贝尔是我的亲弟弟，想必他也是好心办坏事，我不能指责他。

“可我真的不会魔法啊……”我呜呜的又哭了出来。

“好姐姐，别哭了。去战争学院不好么？那可是英雄联盟裁决瓦洛兰政治纠纷之地！比我们那个被遗忘的小镇子强多了吧，以后就在战争学院安家好不好？”贝尔安慰我道。

我在跟他讲我不会魔法的事情，他居然和我讲战争学院好过家乡，还要在这安家，这什么弟弟。这时，他突然掏出

我在六岁那年缝制的第一个布偶熊，说：“姐姐，不要哭，我爱你。”

我抢过熊，没有说话，不理他，我要与他冷战到底。我甚至打算在战争学院违反校纪，然后被遣送回老家。

充满生机的瓦洛兰大陆，战争学院，一个貌美如花带着一名侍女的“少女”出现在接待处，并由随身的那个跟班侍女递上介绍信。

接待处的人看到介绍信猛地站起来，说话也开始口齿不清：“你，你，就是百年难得一见的天才少女？菲莫？”

“少女”含蓄地抿着小嘴点头。没错，就这一笑，接待人立刻给迷得神魂颠倒。谁都相信女大十八变，可是，我不是那貌美如花的姑娘。

贝尔用了我的名字，穿了我的衣裳，成了人见人爱的天才魔法少女。可怜的我，在外人面前只好自称是她的侍女。对了，我叫菲莫。

贝尔在战争学院学习很努力很用功，人又漂亮，因此他美名远扬。德玛西亚的很多男人为了一睹贝尔娇容，心甘情愿地站在战争学院门口等贝尔下课。贝尔那完美的掩饰，蒙蔽了所有人。有好事者对他评价：眼光很高，自尊心强，太自信。

十八岁那年，贝尔成为战争学院最为优秀的学员。就是这年，德玛西亚和诺克萨斯又开始交火。在这混乱的战役中，德玛西亚发生了一场非流血政变。新国王嘉文四世被扶上了王座。我不懂政治，我只希望这瓦洛兰大陆能够像往日一样和平安定，希望有天我和贝尔能够回到自己的家乡。

事情往往不会像期待那般发展，从艾欧尼亚来的易大师告诉战争学院的全体学员，德玛西亚和诺克萨斯的战争即将引发起第二次瓦洛兰大战，现在各个国家城邦都在结盟，目前局势颇为严峻，希望大家能够投身于战斗之中，为保卫瓦洛兰大陆的和平而战！

听了易大师的话，我心里总是惶惶不安，总觉得会发生一些事情，一些让我害怕的事情。在房间里，我拉住贝尔的手说：“贝尔，无论如何都不能离开姐姐，千万不要。”

这年七月，诺克萨斯之手——德莱厄斯率领军队对抗德玛西亚。同年十月，诺克萨斯发动了旨在征服艾欧尼亚的一系列战役。整个瓦洛兰大陆陷入了水深火热之中……

作为英雄联盟裁决瓦洛兰政治纠纷之地的战争学院也开始插手整场战役。

贝尔拉着我的衣襟说：“好姐姐，让我去吧，让我用自己的天赋来维护瓦洛兰大陆的和平。”

有本书里讲到，战争是证明并展示男性气概的最佳舞台，贝尔想用行动证明自己。无论我使什么手段他都不去理会我。

我眼睁睁地看着贝尔背起法杖走在队伍的最前方，这是一场离别，这是我人生中第一次和贝尔的真正离别。送军队出征的有很多人，他们都哭得要虚脱了。我却没有哭，只是站在人群中默默地挥手，我相信他一定会回来。

然而在他即将走出城门时，我疯一般地冲进队伍，将怀里的小熊塞给贝尔，贝尔扭过头，我看到他闪烁的泪水，在烈日下发出钻石般灿烂的光芒。随后他紧紧握住熊跟我挥挥手。

某天我去交易所采购东西，听到闹市里有个嘶哑的声音在唱：灯火星星，人声杳杳，歌不尽乱世烽火。诺克萨斯之手，充满了欲望。我们哭了，他们笑了，数不尽的宝藏。这帝王的国土、帝王的财富，是谁在鼓掌，是谁在歌唱……

瓦洛兰大陆有许多和我一样默默无闻的人民，他们只知道养家糊口，不关心政治，不关心战争，此时纳什男爵与他的魔法巨龙也现身瓦洛兰大陆，在这水深火热的世界为非作乱……这是诺克萨斯的一场阴谋，一场王室的政权变动，却牵扯到了瓦洛兰的所有百姓。

这年冬天，战争学院被大雪覆盖，我依然没有贝尔的消息。某天清晨，全城突然戒严，我躲在家中，听到禁卫队训练有素的步伐变得凌乱不堪。有兵器交战以及各种魔法元素爆裂的声音……这是一场接近毁灭的战争。

战争既然开始了，一时半会儿不会消停。虽然有攘外必先安内这一说法，可我看这景象是外忧内患，于是在家中留下一封书信。趁着还没封城，我带着十六岁那年带来的小包袱，连夜出城。

小镇子位于瓦洛兰大陆西北处，常年被积雪覆盖，人烟也颇为稀少。小镇子和我离开时没变什么大样，只是出现了一些新的面孔。我去找镇上那个最老的钟表老头，向他打听，我离开后发生的事情。

当钟表老头见到我，大吃一惊：“你，你不是参加瓦洛兰大战，被诡术妖姬‘乐芙兰’给杀死了么？怎……怎么又回来了……”

“啊，爷爷，你在说什么？贝尔，贝尔他怎么了？”

钟表老头长叹一口气，给我拿来一份报纸，报纸上大大的标题写着：**“瓦罗兰战役，战争学院英雄伤亡半数”**。在报纸封面的巨型照片的角落里，我看到一个脏兮兮的布偶熊躺着地上。

没错，那是我的熊，那是让贝尔带走的熊。我仿佛被人抽了所有筋骨，浑身一软倒在了地上……

十六岁那年，我不该让弟弟和我一同去战争学院。很长的一段时间我都在彷徨、自责中度过，我对不起他……我开始喜欢黑夜，喜欢迅捷斥候种的蘑菇，那种食用后让人致幻的绿色蘑菇。蘑菇的毒素让我在梦里看见亲爱的弟弟贝尔，我能闻到他头发的味道，我能看到他明亮的眼睛，能看到他用魔法给我变出的小把戏。

浑浑噩噩，不知道过了多少个日夜，我只知道，我每天以泪洗面，身体也日益消瘦。

秋天已经离开，冬天的大雪又将整个瓦洛兰大陆覆盖。某个飘雪的午后，钟表老头拄着拐杖，领来一个名为金属大师的男子来到我家。他戴着面具，穿着一身铁甲，扛着巨锤，站在我面前。我好像闻到了陌生又熟悉的味道，没错，这是血液夹杂着金属的味道，这是弥漫在战场上的味道。

他说，他叫莫德凯撒。他说，他从暗影岛来。他还说，

他给我带来一样让我开心的东西。

钟表老头说，“莫德凯撒，拿出吧。”

一个布偶，出现在我面前。昏昏沉沉之间，我仿佛看到那个布偶在对我微笑，伸手抓过那个布偶，熟悉的质感，熟悉的味道……这是贝尔带走的布偶熊，这是和贝尔一同上战场的那个熊。我故意去遗忘的那些记忆再次涌上心来，我撕心裂肺地吼了一声，将熊扔在了地上。

莫德凯撒捡起熊，看了一眼钟表老头，钟表老头点了点头。钟表老头拿出他经常修理的大钟表，拨弄着指针念起一些奇怪的咒语，我的眼皮越来越重，意识在模糊，突然间，我的头又好像不痛，但眼睛，眼睛却看不清了……

充满着青草气息的瓦洛兰大陆，正是耕种的好时节。在钟表老头和莫德凯撒的咒语里，我心头的伤痛好像渐渐治愈了。望着明媚的阳光，盘算着是不是去看看天启大婶，找她要点种子在院子里种些瓜果蔬菜。

马蹄声，从外面响起，只见一个英气蓬勃的男子出现在我的家中。他说，他叫贝尔。

我笑了笑，只当这是在梦里，贝尔不是早已在前些年的瓦罗兰战役里，战死在沙场了么？

“姐姐接好了啊。”只见一个大火球如太阳般从他手中冉冉升起。砸向我时，我没有躲闪。火球没有爆炸，身体周围出现了一个白色的影子，将火球吞噬。我苦笑声：“这是梦。”我向屋里走去，却不知道有个更大的火球击中我的后背。

“她醒了，她醒了。”

“真醒了。哎，让她去战争学院见识下真正的魔法，没想到居然晕在了半路上。”

“看来，她真的不是什么天才少女。”

“唉……”

好吵，怎么有那么多乱七八糟的声音涌入我的耳朵？

我睁开眼睛，只见床还是家中的那张床，那个蓝色的小包袱依然放在我身边。看热闹的老头头老太太都已经散去，我挣扎着起身问：“贝尔，这是怎么一回事啊？”



贝尔将我扶起笑眯眯地说，“姐姐，你在去战争学院的马车上晕了过去。”

“我？我怎么晕了？”我感觉后背还有些疼痛。

“姐姐，你不想离开咱老家就说嘛，晕在车上真丢脸。我们就在这小镇上好好过，不去什么战争学院了。”

跳下床，我照了照镜子，依然是十六岁的我，院子里还是和以往一模一样，小镇子也没有什么新的面孔出现。

一个礼拜后的中午，贝尔又凝聚起火球玩着他百玩不厌的游戏，“姐姐，大火球，接好了啊。”

有完没完，又用大火球来轰炸我，我没有躲开。只见我身边出现了一个白色的影子将这些红彤彤的火球吞噬。

这不是梦，这不是梦，我在战争学院的记忆，弟弟出征的模样我还是记得如此清晰，可我确实是十六岁，我想去寻找答案……却一直没找到。

我问钟表老头，我身边的白色影子是什么？钟表老头放下手中的表，盯着我后脑看得我直冒冷汗。5分钟后，他说了简短的一个字：“鬼”！

召唤师峡谷又有巨龙出现，我和贝尔随着小镇那个微型佣兵团一起前去。我见到了很多来自战争学院的高级魔法师和战士。在穿黑色长袍的人群中，我发现了一个高傲的女子，像极了“梦里”战争学院里那位德高望重的老师“菲奥娜”。我不由得冲进人群，我拉住她的衣角……

她见我一惊，忙带我远离人群，来到她随行的帐篷里。她握住我的手：“你是贝尔？菲莫的侍女？”

原来那些记忆不是梦，可是弟弟还依然活在我的世界，我的生活中。这又是为什么？我盯着菲奥娜的眼睛，握紧她纤长的手指，“这到底是怎么一回事？老师，请您告诉我。”

她没有着急回答我的问题，而是一点点地给我分析。

“菲莫是男儿身对吧？”

“你是他姐姐，对不对？其实，你才叫菲莫，而他是贝尔。”

“贝尔从小就显示出自己的魔法天赋，但是，世人

都知道魔法学院不招男学员，于是你弟弟贝尔就拿着你的介绍信装扮成女儿身进了魔法学院。”

“可是你知不知道，其实你才是那个百年不遇，不，是千年不见的天才魔法师！”她突然提高声音。

这，这到底又是怎么一回事？我将我“梦中”弟弟贝尔离开、宫廷政变、王城内战、逃离战争学院以及回到小镇子、钟表老头的话语和那些致幻的蓝蘑菇，还有从“梦中”醒来发生的一切原原本本都告诉了她。

我说得很快，我觉得我思维也有些混乱，她笑着听完我讲的那些“梦中”与“现实”所发生的事情。

她摸了摸我柔软的长发，递给我一个水晶球。我认识那个水晶球，那个水晶球是魔法学院用来测试学员有无魔法力的工具。她将我的手放在水晶球上，水晶球中顿时充满黑色的元素，水晶球散发出黑暗幽冥的光泽。

这太不可思议了，“这是怎么一回事？”奇怪的事情总是紧接着一个个出现。

“你弟弟贝尔确实战死在瓦罗兰战场，上报给军队的死亡名单也确实是‘菲莫’。报纸上刊登‘菲莫’死去的消息，也仅仅只是个名字。我说了这么多，就是——你弟弟还活着。”

“你现在是不是在想，为什么你和弟弟，以及镇子上的人都和十六年前一样？”她居然能猜透我的心思，我点点头，由她继续说下去。

“菲莫，你知道么？你身上充满了黑暗元素。对，你就是天生的魔法师，你的能力甚至超越了我。黑魔法师是暗元素的支配者。那些暗元素在你身体里一直沉睡，所以你身上最开始没有任何魔法力。”

我好像明白了一些。

“弟弟‘死亡’带给你的悲伤，致幻蓝蘑菇的毒性，慢慢激发出你身体里隐藏的那些暗元素。但是还不明显。那些暗元素也没什么特别之处。”

“两个月前，时光老人——基兰找到莫德凯撒，让他去了瓦罗兰战场，在那里莫德凯撒找到你弟弟残留在人世的灵魂，并把它封锁在玩偶熊里。”

“你是不相信你弟弟他已经死了，出现在你眼前的弟弟只是你的幻觉。你为了将自己欺骗到底，甚至不自觉地操纵着火系魔法借此重现当年弟弟和你嬉戏的场景。你知道是谁保护着你不被火焰所伤害吗？你知道你身后那白色的影子是谁吗？那是你弟弟贝尔的灵魂！”

“这，不会是真的吧？时光老人又是谁？”面对她带来的爆炸性消息，我的大脑已经无法再运转。

“时光老人，就是你们镇上修钟表的老头。你不会不知道吧？他有穿越时空的本事！”菲奥娜惊奇地看着我。

我小声地嘟囔：“我以为镇子上的人都不会魔法。”

“菲莫，你知道吗？你现在依然活在自己的梦里。”

“菲莫，你知道吗？你该醒来了……”

“菲莫，菲莫，睁开眼睛……”

眼睛又开始犯困，好困……不是说要去打龙吗？怎么又想睡着了？弟弟呢？弟弟呢……

还是在梦中？也许是蘑菇吃多了，我的思绪越来越乱……

模糊中，有个抱着钟表的白胡子老头问：“你想和你弟弟贝尔，永远生活在一起吗？”

我费力地张嘴说：“愿意。”

……

“生啦，生啦！老婆是个女孩儿！”在禁忌的巫毒之地北部的部落里，神秘术士格雷戈里·哈斯塔大声地叫道。

“起个什么名字好呢？”

“叫安妮吧。”

其实我知道，我不叫安妮，我叫菲莫。我有一张童颜，一个永远长不大的萝莉身躯。可是，我有一段不为人知的记忆。

在我两岁的时候，我一个人去往森林，找到封印弟弟贝尔灵魂的玩偶熊，用魔法唤醒……只是我对爸爸和妈妈说，我在森林里用魔法驯服了一头凶猛的暗影熊，并将它变成一个玩具熊带在身边。

“那个……你看见过我的小熊吗？”我总是在问别人这一句话。

因为，我怕贝尔再次消失……

亲爱的贝尔，你知道我有多爱你吗？我想永远和你在一起。（全文终）P

附：暗黑之女——安妮的世界观

在联盟成立之前不久，诺克萨斯邪恶城邦里有人不同意诺克萨斯最高指挥部的所作所为——诺克萨斯最高指挥部刚镇压了自称王储的瑞斯卡里奥发动的政变，他们准备镇压任何对新政府有异议的行动或组织。

这群被称作灰色秩序的政治与社会的放逐者，试图安静地离开他们的邻居，因为他们追求的是黑暗的秘术知识。这个组织的领导者是一对夫妻：神秘术士格雷戈里·哈斯塔和他的妻子暗影巫女阿莫琳。他们从瓦洛兰大陆带走了一批魔法师和其他知识分子。他们越过宏伟屏障，在禁忌的巫毒之地北部重新安家。虽然生存时常充满挑战，但他们却超越前人，成功地在这里生活下去。

几年之后，格雷戈里和阿莫琳生了个女儿，她的名字叫做安妮。很早的时候，安妮的父母就知道安妮有特别之处，她身上流淌的血液和出色的黑暗魔法让安妮拥有惊人的秘术能量。两岁时，安妮神奇地用魔法驯服了来自树化石林的凶猛暗影熊，把它变成她的玩具熊，并取名“泰迪”，就像普通孩子的玩偶一样，至今，她都把“泰迪”带在身边。联盟的人认为这个女孩是最受欢迎的英雄之一，连要驱逐她父母的城邦居民也不例外。

“安妮或许是正义战场上最强大的英雄之一，我一想到她长大后的能力就不寒而栗。”

——高级议员基思塔·曼德拉克

游戏心情
年味

■广西 青蒲

过年了，都要回家。

在外面漂了4年，基本只有这个时候，才能有闲回趟家，见见白头发越来越多，脚步越来越慢的爸爸妈妈。

身为一个IT民工，想不出有什么可以带回去的礼物，就挑了一个iPad Mini，妈妈爱上网，至少这台设备总比她那年久失修的旧笔记本电脑要流畅一些。至于家里亲戚的熊孩子们，至少我不用担心熊孩子惨案在我身上发生，反正我没有带电脑，也没有手办，更不打CF。但作为长辈，好像一直没有尽到什么义务。压岁钱？哈，我自己还在收压岁钱，一大把年纪没羞没臊的，我们这里的习俗是只要没结婚，长辈就要给，不知道能不能靠压岁钱凑出一份老婆本来？

除了有一年因为变故之外，在家过了20多个年，从高中开始，生活越来越好，住的房子越来越大，离亲戚越来越近，但每到过年，这年的味道却在一天天淡下去。这还不仅仅是一家人的问题，在我们这个小县城，往年除夕夜和大年初一震天响的鞭炮声，如今也只有午夜和早晨稀稀拉拉的一点。说好听了，是为了向首都学习，保护环境，说难听了，就是大家都慢慢开始淡忘所谓的“年味”了。

你要问我，这“年味”是什么？依我看，这“年味”无非就是一种情绪，一种劳作了一年之后，一家人团聚起来为丰收的一年打上句号的情绪，一种看着孩子长大，看着父母老去的情绪。可现在呢？春晚不看了，鞭炮不放了，年夜饭吃得匆匆忙忙，小时候还在农村时一大家子真正意义上的那种“欢聚一堂”随着人的四处分飞，随着网络、交通的进步，正在一点点远离我们的生活。一家人坐在客厅，电视开着却没人抬头看上一眼，都只顾着手中的手机、iPad和笔记本，这好像并不是中国人心目中的过年。

年味，究竟去哪了呢？

这么说，好像是不该给爸妈买iPad。

Digmouse：各位读者的年过得都还好么？您家里的年味还浓么？或许我们真的应该多做一些什么，如同那个公益广告所言，“别爱得太迟”，游子的心，是该多收一收了。

粥粥的IT与游戏（51）
新爸爸





2月中旬刊
快评

年纪大了，上路开车都得小心翼翼，怕超个速闯个黄灯什么的，上学的时候玩那么多赛车游戏后来我是怎么拿到驾照的啊……（江苏 临鱼）

《刺客信条Ⅲ》的评论很到位，又有了一点冲着叙事和人物塑造玩下去的动力，真的不能说这一代不好，就是实在没有特别惊艳的感觉，大概这样的糖葫芦续作搞出花头来太难了吧。（软粉 Whofearwho）

Digmouse：您看我，可预见的未来估计都不会去考驾照，一来北京这交通和大气真宁愿不开车，二来也是游戏玩太多，自己都觉得开车上路会变成杀手，咱编辑部倒是有不少位新拿了本的。《刺客信条Ⅲ》我倒是觉得还有潜力可挖，就看育碧怎么在一年一作的框架里保持新鲜度了。

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到digmouse@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。P

微博
大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#相信大部分读者和玩家接触到游戏都是从日本游戏开始的，不论街机还是红白机，那些简朴的画面都是我们童年的美好回忆，在上世纪末到本世纪初统治了几乎所有玩家的游戏时间。给你印象最深的日系游戏是哪一款呢？《最终幻想》？《伊苏》？《怪物猎人》？还是“马里奥”系列？一起来怀旧一下吧！



Jones_Rock：一款叫《越狱》的游戏，在小霸王上玩的。

高国彬：“马里奥”我们叫做采蘑菇。因为一开始就会吃一个长大蘑菇然后变大。

程材：《太阁立志传》——当之无愧的经典系列，另外还有一款叫《维新の岚》的游戏，因为没有被汉化，知名度不算高，不过也算佳作。

永爱雏田：给我印象最深的日系游戏是《乐克乐克》（Loco Roco），那还是在初一的时候玩同学的PSP时玩到的呢，直到现在我的PSP上还有这款游戏！

侨爷怕冷不穿秋裤：口袋妖怪！其实印象最深的还是我们班某死宅胖子最爱的“XX轨迹”之类的恋爱养成翻图游戏……太无聊了。

merlinpinkst：《魂斗罗》真启蒙。当年我堂哥在百货大楼干活，每每把待售的游戏机偷回来，玩几天再放回去……果然好孩子不会打游戏。

周礼斌：当年《魂斗罗》3命通关各种威武啊！当年“马里奥”各种死成鬼啊！当年《恐龙快打》玩得各种爽啊！当年《1942》各种凌乱啊！当年《侍魂》各种被虐啊！当年“忍龙3”各种神操作啊！当年《双截龙》各种双打啊！当年《小蜜蜂》各种坑爹啊！当年《沙罗曼蛇》各种摔手柄啊！当年《坦克大战》各种郁闷啊！当年KOF各种虐人啊！当年《合金弹头》各种被围观啊……

郝宇：没说一定是上世纪的？《第二次机器人大战》《三国志》《真三国无双》《口袋妖怪》《重装机兵》……

车志豪：话说3年前我是在朋友家电视上玩的《魂斗罗》，画面虽然不咋地，但是带来的激动还是难以言表的！

啊B哥：最喜欢的是街机游戏“头文字D”系列。从小就爱看日本动漫，虽然剧情已经滚瓜烂熟，但是能扮演游戏里喜欢的人物再把熟悉的剧情重走一遭，感觉实在是太美好啦。

没事玩敏感：街机上“拳皇”“街霸”“雷电”；红白机上《马里奥》《魂斗罗》《影子传说》《彩虹岛》（有一次不知怎么卡出个无敌Bug，相当爽啊），后来掌机上《口袋妖怪》《怪物猎人》《最终幻想》《实况足球》……

大众软件果然棒：#大软话题#日本游戏界在上世纪80到90年代曾领军世界，缔造出了无数个全世界玩家耳熟能详的经典品牌和系列，但进入21世纪后，日系厂商却逐渐显露出了疲态，在全球化、高清开发技术等方面举步维艰，你认为这是为什么？其中有什么深层次原因？你觉得传统日系游戏还有多大的生存空间，未来又应该向何处去？



皮尔特沃夫的原住民：日厂思想没跟上，不排除还陶醉在20世纪的成功中。

SuperBain：现在很难再从日厂游戏中找到当年《空之轨迹》的那种感动了……日厂也该向欧美大厂学习学习了。

射击游戏资讯导读：闭门造车，不思进取。

张弛：感觉JRPG有点国产RPG之前走向低谷的影子，只不过不是因为盗版泛滥而是由于游戏方式，或者说玩法停滞不前吧。从RPG的角度来讲，无论回合制还是即时制，其玩法乃至故事背景都没法和欧美大作争高低。而且受众群众又有局限性，这点和国产RPG很像。

萧月尘：就像曾远航到非洲的中国一步一步被欧洲超越，日系厂商傲慢并且不考虑市场变化。对未来没有方向，创新不够，又怎么引领潮流？

侨爷怕冷不穿秋裤：不可否认像任天堂这样的公司依然掌握着低龄市场，而青少年和成年市场却逐渐被欧美占领，缺乏新意，不关注玩家的真正需求只能被市场淘汰。

周礼斌：其实好几年前硫酸脸就说过：日本游戏已死。我认为这和日本自身的文化有关，他们模仿改进的能力强，但开拓创新相对薄弱。现在主机游戏在日本大行其道，而PC机能远超主机却无法在日本市场立足，如果我是日本厂商也会主攻技术老旧的主机。但毕竟这不是长远之道，所以你看日系的亮点卡普空的游戏都部分外包了。

白白：最根本的原因是文化理念和社会对不同文化的包容度。简单地说，当快餐文化大行其道的时候，需要细品的、有深度的就会遭人排斥。日本游戏那些万年不变的设定也是毁掉其的原因之一。

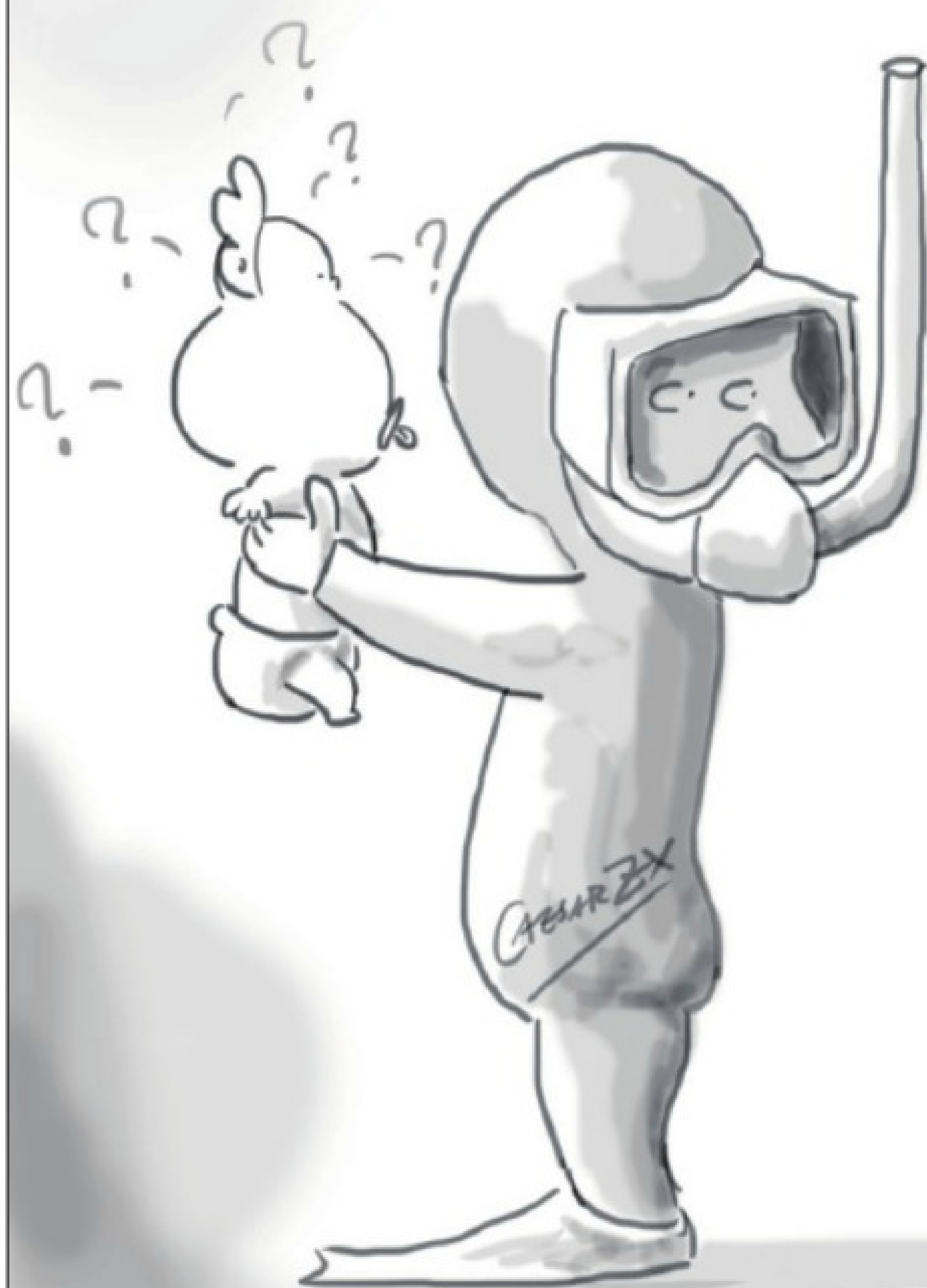
a_moe：经济低迷，手游、社交挤压、车枪球主流化。

最终幻想：玩家群体的转变吧。现在的玩家大多是轻度玩家，喜欢快餐式的速食游戏，RPG之类的很少有人花大把时间来玩。

请登录腾讯和新浪微博，搜索#大软话题#参与讨论。大软话题，每周更新！









■编辑部的故事之拖稿的理由 ■作者：CaesarZX

西游降魔篇
Journey to the West: Conquering the Demons



“周星驰+西游”是一块闪耀了将近20年的金字招牌，对于如今的《西游降魔篇》，也不知有多少人是奔着这块招牌去的。无论他们有没有看到心目中理想的电影，一个无法辩驳的事实就是，一个时代已经落幕。《西游降魔篇》并不是80后或90初们熟悉的周式喜剧，作为导演，周星驰也在努力往严肃上靠，片中笑料犹在，但和曾经的《大话西游》相比，已经完全不是一个风格。

本片可以认为是《大话西游》的前传，讲述玄奘与几个徒弟的相识经过，还有降魔历程。电影在惊悚的氛围中开场，前半段的基调也过于血腥，猪八戒的出场给成年人的冲击力都很大。电影院里有不少家长带着孩子而来，以为能像当年一样，欣赏到一部让人捧腹又若有所思的内涵喜剧，结果可想而知……估计不少孩子会产生心理阴影吧，缺乏影片分级的弊端在《西游降魔篇》上体现得非常明显。

这些年的国内电影陷入了一个讲道理的怪圈，无论哪类型的片子，总不免来一段说教，国内近来鲜有真正雅俗共赏的片子和《泰囧》的异军突起，都有这方面的原因。《西游降魔篇》与《大话西游》的差距在一定程度上也体现在这里，《大话西游》是在嬉笑中讲道理，先让观众捧腹，然后觉得还有另一层含义，看完整部电影恍然若失，越回味越有味道。而《西游降魔篇》的台词就有不少讲道理的部分，在这个基础上来叙事，就显得不那么高明。影片试图用“驱魔要留善去恶”“大爱”“痛苦过，才知人生皆苦”这些台词来表达一些道理，但直到最后都没有说圆。大概是因为周星驰是个会讲道理的演员，而不是会讲道理的导演吧。



越来越好之村晚
Better And Better

《越来越好之村晚》算是一部合格的贺岁电影，用耀眼的明星阵容讲述了一个不能仔细推敲的故事：一个稍有些经济基础的小山村想要通过举办村里的春节联欢晚会——村晚，来实现对精神文明的建设。结果村里的各种名人都慕名前来，一场由谁办村晚的竞争由此开始。各路人物悉数登场，有屌丝文青，有望子成龙的老爹，有带着俏厨娘下乡的小厨子，有刁蛮的大厨，有最酷最会跳舞的包工头，有最潮村姑，还有美丽村花和钻石老爹的黄昏恋，堪称一锅温暖人心的农家乱炖。

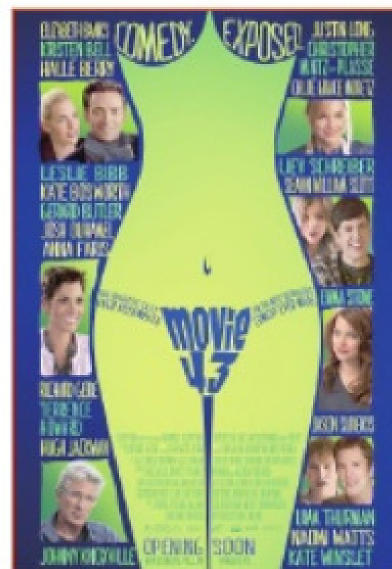
电影本身并什么新意可讲，许多段子都是老梗了。然而村晚最大的亮点就是它无下限的恶搞，所有你熟悉的东西都可以在这里看到。作为贺岁片，用密集的笑点让观众身心愉悦，按照这个标准，《越来越好之村晚》至少合格了。



南方大作战
South Bound

《南方大作战》改编自日本作家奥田英朗的同名作品，在日本就曾被翻拍成过电影。小说被引入韩国后人气极旺，导演林顺礼被书中刻画的父子情深打动，便开始着手本土化。其实近年来改变自日本原著的韩国片并不少，但多为情节紧张的推理作，缺少反映生活情感的作品，本片正好填补了这方面的空白，讲述了一个看起来荒诞但包含了丰富哲理的故事。

本片的主角崔海甲曾经献身学生运动，之后变成无政府主义者。他对现代生活中许多约定俗成的事情不满，比如不愿意为看电视缴纳费用，还固执地认为咖啡可乐是美帝国主义对付全球的糖衣炮弹。崔海甲相信用自己认为最合适的方式也可以生活得很好，于是开始带着他的孩子们南行，在秀美风光的小岛开始了新生活，事实证明，他的想法太过天真了……

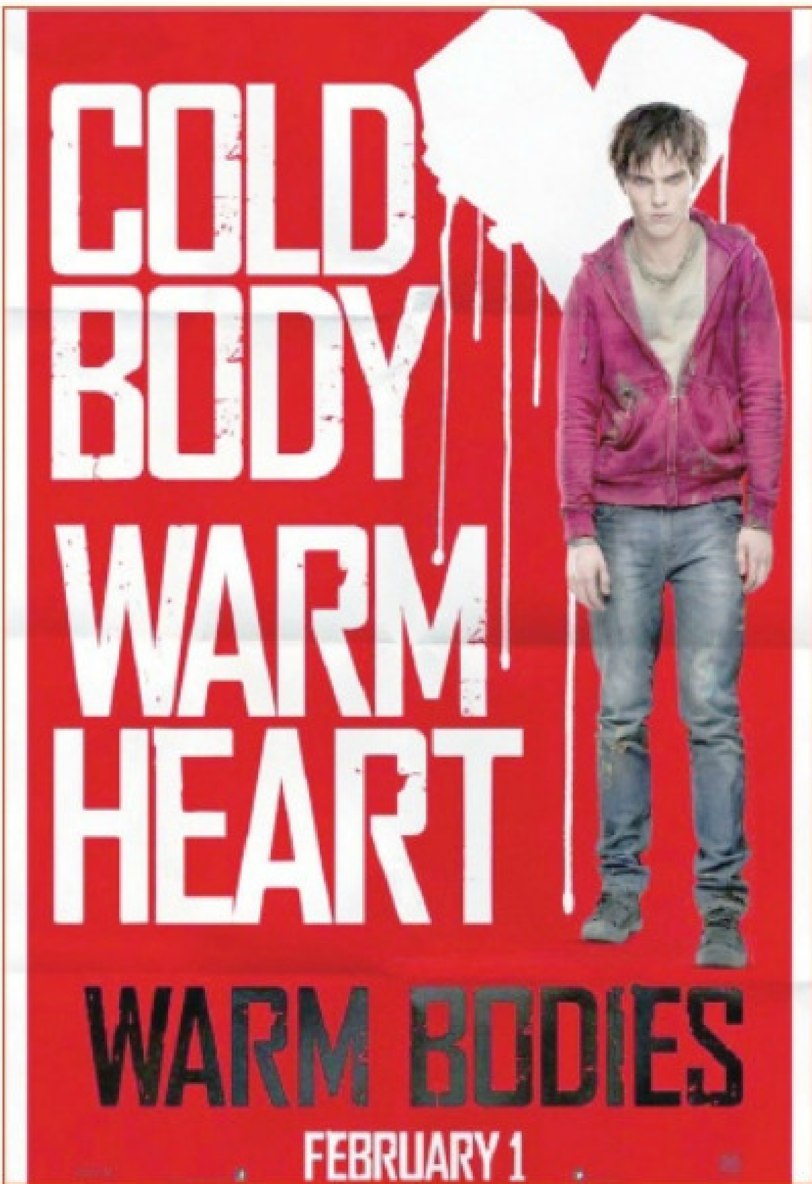


电影
Movie 43

和《巴黎，我爱你》类似，《电影43》也是一部多人执导的、充满了大明星的拼盘类电影。本片一共动用了11个导演、15个编剧和11个剪辑师。他们一共创作了13个故事，其中女星伊丽莎白·班克斯还自导自演了其中的一个故事。但是与《巴黎，我爱你》每个小短片独立成片不同的是，《电影43》里的小故事是有联系的，最后汇总成一条线。这些故事或是一味地搞笑，或是走冷幽默的路线，甚至有的短片还拿超级英雄开涮。

讲述13个故事的电影为什么会叫《电影43》？这个拗口的问题的答案同样拗口。因为影片中有一部名叫《电影43》的电影，在影片中，这是一部禁片，已经接近失传。3个青年一同开始寻找此片，为此经历了很多故事，直到他们发现《电影43》背后的真相为止。

温暖的尸体
Warm Bodies



虽然剧情不如《夜访吸血鬼》，主角不如《黑夜传说》那么能打，女主角没有《暮光之城》那么折腾，但《温暖的尸体》算是近几年最惬意、最有创意的丧尸片了。男主角R是丧尸群中的一员，在遇到女主角朱莉之前，R一直滞留在机场。那里有一架设施齐全的客机，晚上他听听音乐，惬意地休息，白天到机场大厅和他的朋友们聊聊天。这个世界已经被丧尸毁灭，美国全境到处是废弃的大楼、车辆和R的同类。作为一只丧尸，R偶尔会和他的"朋友"一起去狩猎，结果遇到了朱莉——一个活生生的女孩，故事这才真正开始。

《温暖的尸体》最有趣的设定是"洗脑"。在其它影片里，丧尸和活人向来水火不相容，本片也大抵如此。仅存的人类居住在戒备森严的地方，R在遇到朱莉一行人后，出于对鲜活肉体的渴望而袭击了他们，并杀死了朱莉的男友。然而在R吃掉他的脑子后，故事发生了神转折——R获得了朱莉男友的记忆，果断爱上朱莉。理所应当地，这个被"洗脑"的丧尸帮助朱莉逃出丧尸群，此后一直保护着朱莉的安全。喜闻乐见的情愫在二"人"之间展开。如果你以为故事进行到这里就算该结束，那就大错特错了。在情感慢慢复苏的同时，R身上产生了意想不到的变化，神转折还远未停止……

值得一提的是，本片中的另一个细节能说明这是一部多么浪漫而非恐怖的电影——剧中的人物姓名均来自莎士比亚名著《罗密欧与朱丽叶》，其中R指的就是罗密欧，朱莉指的是朱丽叶，而其他的角色设置也都有《罗密欧与朱丽叶》里的原型人物。



101次求婚
Say Yes

作为一部爱情轻喜剧，除了屌丝男成功逆袭白富美的故事之外，本片最大的惊喜就来自演员阵容了。黄渤现在春风得意，最近两部喜剧大片均有很重的戏份。除了在《西游降魔篇》里有出彩演出外，他还在本片里饰演穷困的装修工，满脸沧桑，一堆褶子，还被不靠谱老板拖欠着工资，堪称最衰的屌丝。而模特出身，身高1.7米的林志玲在片中饰演住豪宅，开豪车，白衣飘飘，宛若仙女的音乐家。光有男屌丝和白富美显然是不够的，还得有高富帅出场。看上去这会演变成一个非常俗套的故事了，但是，喜剧有不俗套的吗？俗套的才是喜闻乐见的，重要的是各种梗与出人意料的表演，演员的演技也功不可没，在这方面，全身上下都散发着一股浑然天成的喜感气息的黄渤，加上人称女神的林志玲实在是太合适了……



妈妈
Mama

《妈妈》是一部从短片演变而来的作品，原作诞生于2008年，只有不到3分钟时长，总共就一个镜头到底。但就这短短的3分钟，却让吉尔莫·德尔·托罗——一个同样喜欢拍摄超自然元素的导演赞叹不已，将其称为"最吓人的短片"。于是他推荐原作导演安德斯·穆斯切蒂将其扩展成一部长片，这才催生了本片。

作为一部恐怖片，《妈妈》没有大肆挥洒血浆，而是提供了同类影片少有的细腻。在影片中，一对女孩在母亲遇害后也消失在了森林中，直到5年后被发现。没人知道她们如何在树林里存活了这么久。接着他们被送到叔叔卢斯卡家里生活，就当一切要步入正轨时，卢斯卡发现总有一个神出鬼没的灵魂来追杀两个女孩。而两个孩子则认为，这个要置他们于死地的鬼魂，正是他们的母亲。



应许之地
Promised Land

这是一个有关强拆和经济发展的故事：巴特勒是一个王牌油气企业的销售员，他和他的搭档汤姆森一起被公司派到一个小镇上工作，这个小镇是这家公司扩张版图上的最后一个钉子。小镇这几年来一直都在遭受经济危机的影响和折磨，所以这两个销售员觉得小镇人民会接受他们公司开出的条件，卖出他们地下的油气的开采权，并换回价值不菲的报酬。他们原本以为这回是一件简单的工作，只需要动动嘴皮子就可以了，但是事情进行到一大半的时候，却碰到了意想不到的困难。当地一个备受尊敬的教师和一些土生土长的本地人并不同意大公司的开采，他们联合了起来抵制这种大型公司的入侵。

在大公司的冲击下，在金钱的诱惑下，这些美国人在家园和环境问题上做出的选择值得我们反思。

虎胆龙威5
A Good Day to Die Hard

《虎胆龙威5》是本片的官方译名，但是我相信喜欢这个“打不死”系列的坚挺粉觉得更亲切的还是“死硬”。比如在本片里，主角约翰和他儿子的抗摔能力都非常惊人，再高都不会摔死，谁叫我们“Die Hard”呢。

同其他警匪对搏场面相比，这部“死硬的好日子”可算把扫射和爆炸玩到家了，在整个系列中算得上是火力最猛的一部。从头到尾，约翰·麦克连恩几乎一刻不停地在驳火，老布的卖力演出让人不禁想起前不久在《十二生肖》中再度挂帅上阵的成龙。影片的另一大看点是火爆的追车场面，反派的装甲车一路开过去，两边的车辆应声成为废铁，算得上史上毁车最多的电影之一。



距离系列第四部作品已经过了6个年头，6年时间可以改变很多东西，比如本片是系列第一部IMAX影片，也是续集中第一次使用原创剧本的作品，甚至还是系列中第一次使用富士胶片来拍摄的作品，前面4集用的全是柯达——听起来真令人伤感。不过在影片内容上，总是在错误的时间出现在错误地方的约翰这次又一次身陷囹圄。他要做的依旧是冲上去，用自己的智慧和身体面对一切的险境。不同以往的是在这部电影里，约翰不再是单打独斗了，他的儿子将和他一起冲上战场。

在影片开始，小约翰被黑帮分子绑架了，老约翰只能孤军奋战在异国的街头，想办法救出自己的儿子。可是在营救儿子的过程中，约翰却发现这个黑帮集团有一个更大的计划。于是，拯救地球的任务又一次交到了这个叫约翰的人的手上，有了儿子的陪伴，想必拯救世界的道路也会轻松一些吧。



爆头
Bullet to the Head

沃尔特·希尔已经离开电影圈整整10年了，这位在上世纪闻名影坛的动作片导演曾留下了诸多脍炙人口的经典美式动作片。到了新世纪之后，因为影迷的口味发生了翻天覆地的变化，传统类型的动作片渐渐成为了边缘片种，所以在《终极斗士》之后，希尔便离开自己的影视生涯。那么究竟是什么让他决定归来呢？当然是与动作巨星史泰龙的合作机会。希尔曾经坦言非常想和史泰龙合作，而史泰龙也将希尔视为自己崇敬的导演之一，二人一拍即合，便促成了这部《爆头》。

如果你对80年代风格的动作片有怀旧倾向的话，《爆头》是一部能让你肾上腺素增加的影片。本片没有试图让史泰龙去适应2013年，而是假装我们仍然生活在1986年，从观众的反响来看，这一策略是非常奏效的。



柏林
Berlin

影片《柏林》的上映堪称韩国影视界的一大盛事，影片筹备之初就以它强大的剧组阵容为媒体所津津乐道，拍摄成本耗资百亿韩币，是2013年最受期待的影片之一。而当韩石圭、柳承范、河正宇、全智贤这4位主演的名字汇聚一堂时，连导演都由衷感慨，这是一个完美到不能再完美的阵容了。

《柏林》被定位为谍战动作悬疑片，以德国柏林为背景，在柏林实地取景拍摄，讲述了深陷国际阴谋、被祖国抛弃的4位韩国特工，为了不同目的，各自为战并相互展开追击的惊险追逃故事。除了紧张刺激的情节，《柏林》的另一个卖点便是难以抵御的异国风情。观众可以在欣赏目不暇接的动作戏码的同时，窥见柏林当地著名的城市景观，包括威斯汀酒店、勃兰登堡广场、柏林哈克市场等。



全职猎人——绯色的幻影
緋色の幻影

《全职猎人》是富坚义博继《幽游白书》之后推出的另一部广受欢迎的长篇漫画，人气之高甚至一度超过后者。但要说富坚义博什么最让人可恨，也正是这部永不完结的《全职猎人》了，因为这部漫画，富坚获得了“休刊狂”的称号，一拖就是好几年，把读者吊在半空中，偶尔来几张草稿来糊弄人，在正篇拖拖拉拉，大家都觉得此生无法看到结局的同时，14年来的首部剧场版却悄然而至。为配合剧场版，富坚义博还亲自执笔了同剧情漫画也，在《周刊少年Jump》上连载了两期。

首映式当天，片尾曲结束后，银幕上甚至曾出现了第二部剧场版启动的公告，令现场观众惊喜不已。根据相关人员的说法，制片方还有意将剧场版系列化。看起来很让人惊喜不是？但还得让我吼一句，富坚你的《全职猎人》啥时候更新啊？

日本游戏界在过去几十年创造出的优秀作品的数量是欧美游戏界难以企及的，而在历经数代的游戏史上，在名扬千古的经典系列之外，就有了一些因为种种原因未能绽放光芒的埋没之作。文/晶合实验室 digmouse、S.I.R



《地城守护者》若是出在热门主机上，说不定又是一个经典系列

地城探索者Ⅱ

英/日文名：Dungeon Explorer Ⅱ/ダンジョンエクスプローラー；开发：Hudson Soft；发售于1993年。

《地城探索者Ⅱ》来自PCE，一座拥有无数优秀作品却始终被排除在主流视线之外的巨大金矿。《地城探索者Ⅱ》系统的成熟度如今看来不可思议，作为一款早期ARPG，它并没有同时代其他日系RPG那样繁杂的系统，游戏的核心价值毫无疑问在于战斗，地城探索、装备物品、Boss战和角色属性系统这些现代ARPG的必备要素却一应俱全，《地城探索者Ⅱ》的魅力就在于毫不拖泥带水并简单直接的乐趣，而这正是同时代RPG游戏中难得一见的优秀品质。P

9 罗马之影

英/日文名：Shadow of Rome/シャドウ オブ ローマ；开发：CAPCOM；制作人：江城元秀、小野义德；发售于2005年2月。



这款作品是少有的关于凯撒遇刺时期罗马帝国的动作游戏，两位主角则是历史大腕阿格里帕和屋大维。二人风格截然不同，阿格里帕的关卡是正统的无双砍杀游戏，而屋大维的桥段是潜入调查，前者风格硬派而大气，血腥效果十足，《战神》之外能与之相比的真心不多，武器设定多样，角斗场中需要夺取敌人武器求得生存，武器自身又会在战斗中损毁，战斗桥段紧张刺激又具挑战性；反过来潜入部分就有些无趣，和MGS系列自然毫无可比之处，AI问题更是有些扰人，但这些问题并不妨碍《罗马之影》作为PS2后期最优秀ACT之一的地位，较为冷门的题材和疲软的市场宣传使得它的实际表现并没有对得起优秀的素质。P

8 攻壳机动队

英/日文名：Ghost in the Shell/攻殻機動隊；开发：Exact/SCEJ；发售于1997年。

这正是士郎正宗神作级漫画作品的同名游戏。玩家操控女主角草薙素子那辆著名的攻壳战车，行驶于城市中打击网络犯罪。Exact代工的本作拥有同期PS游戏难以企及的画面，广阔的城市场景和海战场景配合到位的操控与战斗令人难忘，士郎正宗亲自监修的过场动画素质堪比剧场版，若是说起PS时代最好的3D锁定类清版游戏，它以及下面要提到的另一款作品是绝对不可错过的。P



至少《攻壳机动队》完全对得起这个招牌

7 Omega Boost



《Omega Boost》真该早出几年，然后披上Macross的外衣

日文名：オメガブースト；开发：Polyphony Digital；发售于1999年。

这便是上文提到的另一款3D锁定清版游戏，和《攻壳机动队》不同的是，3D视觉下的机甲空战是本作的最大卖点，连广告语都写着“360度的全新感觉，极速快感的破坏之美”。玩家操控名为“Omega Boost”的巨大飞行机甲，穿越到过去阻止人工智能Alpha Core通过改变首台计算机ENIAC来使得自己的未来更加强大的邪恶企图。作为真正意义的PS末期游戏（发售于1999年），《Omega Boost》的画面在当时无人可比，尽管关卡流程不长加上简单直接引来了一些批评，但它到今天为止恐怕也是最为优秀的类《超时空要塞》清版射击游戏之一，可惜的是，在PS日薄西山之际出现的它，拥有极高的制作水准和诚意，却因时代大舞台所限，被残酷地淹没在了历史的长河中。P

6 法拉利355挑战

英/日文名：F355 Challenge/F355チャレンジ；开发商：SEGA AM2；制作人：铃木裕；发售于1999-2000年。

很多人可能不知道的是，缔造了“VR战士”“莎木”等系列的传奇制作人铃木裕还是一个狂热的车迷，特别是法拉利车迷，他的另一经典作品《Out Run》中主角的座驾便是1984款法拉利Testarossa，而这款《法拉利355挑战》索性用上了铃木裕自己的法拉利355跑车作为开发数据源，玩起了真实向模拟。1999年发布的街机版如今看来都夸张至极：竟然有两块额外屏幕用于显示车窗外的景物！玩家可以自行控制开启何种驾驶辅助，ABS、TCS、ACS一应俱全，IGN当年给出的评语一针见血：“它很难，非常难，但难得值得。（It's hard. It's hard. And it's hard. But god, is it worth it.）”在模拟竞速的蛮荒年代，它是绝对的无上经典之作。P



5 棉花小魔女

英/日文名：Cotton/コットン；开发商：Success；发售于1989-1993年。

这个系列就是最直接不过的横版清版射击，素质过硬，图像精细，特别是1998年从ST-V街机基板上移植到世嘉土星的《Cotton Boomerang》充分利用了土星强大的2D机能，可惜本作不论街机还是家用主机版都出货不多，难以寻觅，特别是对日本之外的玩家来说，浓烈的和风人设带来的文化隔阂难以跨越，让这个素质本有资本名垂青史的系列一直默默无闻，颇为可惜。P



《棉花小魔女》的土星版充分利用了SS强大的2D性能

4 光明十字军



《光明十字军》是财宝早年强悍实力的又一证明

英/日文名：Light Crusader/ライトクルセイダー；开发商：Treasure；发售于1995年。

众所周知，财宝的大多作品均以系统扎实手感出色著称，《守护英雄》《斑鸠》等永恒经典莫不如是。《光明十字军》继承了这些优秀要素，如同《地城探索者》，《光明十字军》的魅力在于动作与RPG/探索成分的良好结合。它并无多少故事要素，整个游戏只有一座城镇和6层可供探索的地城，但地城之间场景风格各不相同，战斗和谜题也多种多样，而对非RPG玩家来说，《光明十字军》相当友好，游戏并无多少物品管理要素，地城地图和药水自动使用等同时期游戏少见的贴心功能体现了财宝一贯的强大细节，作为MD游戏画面也可圈可点，有人批评本作流程过短，但对于16位机时代的ARPG来说，游戏时长还真的不是个太大的问题。P

3 恶魔城——德古拉

英文名：Akumajo Dracula/悪魔城ドラキュラ；开发商：Konami；发售于1993年。

等等，你没疯吧？《恶魔城》？被埋没？

是的，我的精神很正常。这里的《恶魔城》并不是大家熟知的FC《恶魔城》或《超级恶魔城》或《月下夜想曲》等等，这个《恶魔城》的另一个叫法是“X68000恶魔城”，它是FC初代《恶魔城》在夏普的X68000电脑上的移植作，根据X68000的机能采用了全新的引擎并制作了新的关卡，综合素质是毋庸置疑的，而它名列这张榜单的理由就很显而易见了，和大部分日本早期兼容PC一样，这个平台和它上面的所有游戏在日本之外都难以觅得踪迹，即便在日本，因主机和街机游戏在上世纪80～90年代的统治地位，PC作为游戏设备的拥有量根本不成气候，和前文所提到的“地城探索者”系列与《Omega Boost》一样，这样一款优秀的作品生错了时代与舞台。P



《恶魔城——德古拉》后来被移植到PS，改名为《恶魔城——历代记》



我很后悔当年没有仔细玩玩SFC上的这款神作

1 奇奇怪界

英/日文名：Pocky & Rocky/奇々怪界～謎の黑マント；开发商：Natsume；发售于1992年。

在著名游戏速攻社区Speed Demos Archive举办的2013年慈善速攻7×24马拉松直播中，主办方在其中安排了一个神秘游戏的速攻，由活动的两位组织者亲自上阵，而这款神秘作品正是Natsume的SFC名作《奇奇怪界》。在不到半个小时的速攻中，几万名观众不仅为二人超强的操作功力折服，更惊异于SFC上竟然有如此精彩的作品存在。



其实，要写作这篇榜单，我们完全可以让这份榜单被Natsume的游戏全部占据，不过恐怕没有哪款作品能与《奇奇怪界》相提并论。玩家在这款2D俯视射击游戏中扮演巫女小夜（英文版译为Pocky）或狸猫魔奴狸（英文版译为Rocky），调查魔奴军团暴走的真相。本作在各个方面都堪称SFC平台2D射击游戏的极致之作，漫画与和风融合的风格化人设华丽至极，即便缺乏多层卷轴和Mode 7特效，也已经足够赏心悦目，唯一缺点是双人游戏时，在Boss战中要是两名玩家同时发起攻击，游戏会被严重拖慢；而系统之丰富和有趣也可圈可点，两名主角的玩法基本相同，但一些隐秘而不突兀的细节让二人的操控感受截然不同，小夜的魔杖与狸猫的甩尾巴都令人忍俊不禁，两人都可以在屏幕滑行进行高速移动，若是碰撞到对方还可以触发特殊清屏技：被撞的一方会在版面内高速旋转移动对版面内的所有敌人造成伤害，海外版还添加了AOE技能炸弹，两名角色的炸弹又有杀伤范围和杀伤力的细微不同……这些精雕细琢的巧妙设计让《奇奇怪界》的攻关令人上瘾，虽然难度奇高（可算得上是8/16位时代难度最高的清版游戏之一），却很难让人放得下手。

2 加蒂外传



《加蒂外传》日版的封面就明显上等一些，美版的封面摸不着头脑也是这游戏没火起来的原因之一

英/日文名：Guardian Legend/ガーディック外傳；开发商：Compile；制作人：永田昭彦；发售于1986年。

初看之下，《加蒂外传》与同时期的《塞尔达传说》初代有几分相似，但前者的别有洞天在女主角找到外星飞船的各个出入口进入新场景时体现出来了：主角竟然可以变身为战机！即便单独拿出来做成飞行射击，这一部分也绝对可称得上顶尖之作，怪物、场景和各项武器的丰富性令人侧目，而在人形态的探索关卡中，隐藏要素、探索空间等相比“塞尔达”也不遑多让。但说起“埋没”，《加蒂外传》的没名气更多是在世界范围内的，这款卡带在欧美地区出货量不大，很难买到。

大众软件旬刊
2013年03月中
总第433期



主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥
范锴 黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑弢 陈子赟
本期责编汪澎
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 陶蕊 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2013年3月8日
定价人民币10.00元

我们只想要好游戏！

蓝星say@popsoft.com.cn

过完年回来就出片，这就意味着年前要加班加点，尽可能把工作提前做出来，年后也要尽快地从过年的气氛中摆脱，专心地投入工作。某种意义上说现在过年已成为一种负担，不再像小时候渴望过年只是为了能吃到好吃的或者是穿上新衣裳了。

短短几天的年假，很快就过去了，除了和家人团聚包饺子吃年夜饭什么的，你还做了什么？有没有去玩几款游戏？

我过年期间只玩了《大航海时代Online》，这游戏好就好在休闲，可以挤出一些碎片时间到海上“漂一漂”，而且不同人的玩法绝不一样。上线对商会成员做了新年的问候，发现大家都是按照自己的思路在玩，商会会长和几名骨干成员在为建设商会开拓城市奔忙，几位赚钱没够的成员则是嚷嚷着组团“拉豆子”……那边在东南亚跑冒险任务的突然说自己被玩家海盗抢了，想想，这可是大年初一凌晨两点呀，这海盗也是蛮敬业的……

我问Oracle新年期间玩了什么游戏，他郁闷地说：“过年回老家电压不稳电脑老重启什么都没玩……”同样值得同情的还有浮云，装了新电脑准备“补课老滚5”的他，只能陪着老婆大人在iPad上玩“拔萝卜”……

所以，我们是虔诚的玩家，我们只想要好玩的游戏呀读者朋友们！不要以为我们本期的专题是在黑化什么，我们只是想要好玩的游戏而已！

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft）与我们互动！

最后是责编大家谈环节……



蓝星：最后，关于这个敷衍了事的漫画作者，难道我们不应该谴责一下么……



浮云：有必要吗？我觉得，只要和他谈稿费就可以了吧……



梅林粉杖：我敢说，如果只扣稿费，而下个月还用他，他下个月会继续黑我们。



Oracle：他黑我是Ghost，我记他一辈子啊一辈子……



digmouse：那什么，做个广告，谁能画漫画快快联系我们！

邮发代号：82-726

定价：￥10.00元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/N